

Formation Certified ScrumMaster Clermont-Ferrand - 19 & 20 Juin 2014



@BrunoSbille - en collaboration avec Valtech



Bruno Sbille

Coach et Formateur Méthodes “Agile”

Email: bruno.sbille@gmail.com

Mobile: +32 491 05 05 59

Blog: brunosbille.com



FORMATION

CERTIFIED SCRUMMASTER

19820 Juin

BRUNO SBILLE

@BRUNOSBILLE

EN COLLABORATION

AVEC VALTECH

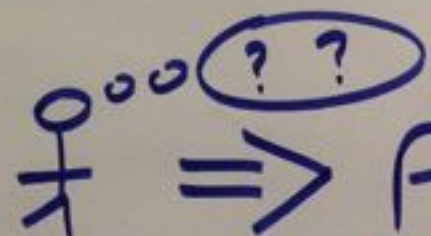
PRINCIPES DE COLLABORATION

☐ HORAIRES ☐ BASES

☐ SCRUM PAR SCRUM

☐ CERTIFICATION PRESENCE

PARTICIPATION

☐  => PARKING

☐ FR / EN

☐ 

☐ SUPPORTS
☐ PHOTOS

RESPECT

COURAGE

ENGAGEMENT

OUVERTURE

FOCUS

Nous démarrons la formation par un tour de table, et ensuite, nous discutons de nos principes de collaboration. Pendant deux jours nous respecterons ces principes, notamment les cinq valeurs de SCRUM.

PRODUCT BACKLOG



Comme nous utilisons SCRUM, nous avons un Product Backlog avec la liste des choses que nous allons voir. Comme dans un projet SCRUM, cette liste va varier au cours de la formation, notamment en fonction des souhaits des participants.

SPRINT BACKLOG

A FAIRE

EN COURS

TERMINÉ 😊

DÉBUT
DU COURS

TOUR
DE
TABLE

PRINCIPES
DU
COURS

NON !

FORMAT
USER
STORY

ÉQUIPES



APPRENDRE

PRINCIPES
DE
SCRUM

SIMULATION
PROJET

DEBRIEF
PROJET

Les deux jours de formation sont divisés en 8 sprints, soit 4 sprints chaque jour. Un sprint dure 1h50.

①

②

③

④

En plus du Product Backlog et Du Sprint Backlog, ce qui a été réalisé lors de chaque sprint sera également visible.

Suite de la formation, les participants expérimentent la difficulté de recevoir un « non » quand on veut changer les choses. Ensuite les participants testent le « oui, et »









Lors du debriefing, nous échangeons sur les deux cas de figure. Plutôt qu'imposer, construire sur l'idée de l'autre, peut être un outil de changement extrêmement puissant.

FORMAT D'UNE USER-STORY

EN TANT QUE...

<ROLE>

JE VEUX... <FONCTIONNALITÉ>

AFIN DE... <RAISON /
OBJ. BUSINESS>

Nous introduisons ensuite le concept de User Story. Une des façons possible de spécifier de manière "Agile". Cet outil nous permet de répondre aux questions: "pour qui ?", "quoi ?" et "pourquoi ?".





Les participants réfléchissent ensuite à leurs objectifs d'apprentissage. Pourquoi sont-ils là, qu'attendent-ils de cette formation. Le tout est réalisé en utilisant le formalisme des User Stories.



LA FINIE ÉQUIPE
DU 1^{er} MAI

ETQ personne
je veux apprendre d'
autres manières d'aborder
un projet
AFIN d'éclaircir mes relations
et horizon

ETQ CONSULTANT
SV CONNAÎTRE DES
OUTILS
PD POUVOIR CONSTRUIRE
LE PRODUIT BACKLOG

ETQ: SCRUM MASTER
JV: AMÉLIORER MA CAPA-
CITÉ D'ANIMATION
AD: AUGMENTER L'ADHÉ-
SION DE MON ÉQUIPE

ETQ SCRUM MASTER
je veux connaître les
bases du Scrum
AFIN de les appliquer
dans l'équipe

En tant que Scrum
Master
je veux comprendre
comment découper des US
afin que notre sprint
ne dépasse pas 4 semaines

ETQ Chef de Projet
je veux comprendre la
relation SCRUM Chef
projet
AFIN de bien travailler
en mode AGILE

ETQ DEVELOPEUR
SV CONNAÎTRE LE DÉTAIL
DES CYCLES
PD MODIFIER NOS CYCLES
DE DEV

ETQ: DEVELOPPEUR
ET SCRUM MASTER
JV: SAVOIR COMBINER
LES DEUX RÔLES
AD: REMPLIR CHACUN
DES FONCTIONS CORREL.

ETQ Scrum Master
je veux pouvoir fournir
à l'équipe des bonnes
infos
afin d'améliorer la
productivité, cohésion, engagement

En tant que Scrum Master
je veux comprendre
la bonne méthode
afin de ne pas avoir
des cycles en V au sein
d'un sprint.

ETQ consultant Polytech
SV connaître la
méthode SCRUM
PD POUVOIR adapter
notre méthode

ETQ: RESPONSABLE TECH
JV: SAVOIR COMMENT
CONCEAIRE AGILE/CHIFFRE
AD: S'ADAPTER AUX
BESOINS DU C.P.

ETQ Scrum Master
je veux échanger avec
les autres SM
afin d'éviter des mauvaises
expériences Agile

En tant que Scrum Master
je veux comprendre
comment s'organiser
afin de travailler
avec un backoffice

ETQ Scrummaster
je veux savoir comment
gérer plusieurs product
owners
afin de réussir le projet

ETQ Scrum Master
je veux améliorer la
mgmt du backlog avec
la Business
afin d'apporter le + de
valeur.

En tant qu'AF
je veux savoir quels
sont les axes d'améli-
oration
afin de rédiger des spécif.
savoirs fonctionnels.

ETQ Chef de projet
je veux comprendre d'autres
organisations d'équipes
afin de faire évoluer les
relations / roles.

ETQ Scrummaster
JV savoir comment faire
des sprints de scrum
AD réussir un gros projet
organisé en 5 équipes

Ensuite, les participants placent leurs objectifs sur leur mur SCRUM. Ils choisissent également un nom d'équipe.

7 up

En tant que Nathalie (PM)
Je veux être certifiée
Afin de pouvoir justifier
de la "compétence Scrum"
"officiellement"

ETQ EXPERT TECHNIQUE
JV Mieux Comprendre la
backlog
RAISON: Trouver du temps pour
des tâches + techniques de
"pignoli" du code

ETQ "Personne ayant connu
SCRUM au delà des
JV Mieux connaître la partie
théorique
RAISON: pouvoir plus challenger
certaines pratiques

ETQ Scrum Master
JV pouvoir mieux faire
passer mes idées aux
managers
AD avoir plus de liberté
sur 1 gros programme

ORGANISATION DEBATE
En tant que Scrum / PM
sur 1 projet agile déjà existant
Je veux améliorer l'implémentation
business
afin de réaliser un produit

ETQ consultant mobilité
JV connaître les vraies
pratiques scrum
AD mieux appliquer
Scrum sur mes projets

ETQ Scrum Master
JV voir la mise en place
de SCRUM de SCRUM
AD voir si cela peut répondre
à la problématique de mon
projet

ETQ Scrum Master
JV échanger avec
les autres personnes
AD Faire grandir ma
vision de Scrum

ETQ chef de projet
JV comprendre les
besoins de mes équipes
Scrum
Afin de mieux les accompagner
pour atteindre leurs
objectifs

ETQ SCRUM MASTER
JV VOIR LA THEORIE
de la Méthodologie
AD améliorer le projet

ETQ Scrum Master
JV récupérer des bonnes
attitudes / outils
AD améliorer l'efficacité
/ le bien être sur mon
projet

ETQ CP
JV pouvoir connaître
Scrum
afin d'assurer cette phase

ETQ scrum master
JV maîtriser scrum la
mieux possible
AD donner les bonnes
pratiques à mes équipes

En tant que Nathalie (PM)
Je veux être experte en
Scrum
Afin de tenir ce rôle
correctement sur mes
projets

Equipe DUFOND

ROLE: SCRUM MASTER
FONCT: RENDRE LES BASES DE SCRUM
RAISON: OPTIMISER L'EFFICACITE DE NOTRE EQUIPE

En tant que Scrum Master
 Je veux apprendre des Best Practices
 Afin de mieux gérer la relation au sein des scrum

ETQ: Jeanne SM
JV: Avoir une vision complète de la méthode scrum
AD: être à jour

CTR: Consultant
JV: savoir expliquer le pourquoi le comment de SCRUM
AD: proposer à nos clients

ETQ: SM
JV: comprendre le rôle du SM
AD: comprendre l'usage

En tant que Scrum Master
 Je veux apprendre les limites du scrum, afin de mieux le placer la méthode bénéfiquement

ROLE: CHEF DE PROJET
FONCT: MISE AU POINT SUR LE RÔLE DE SM
RAISON: MEILLEUR ORGANISER MES RÔLES CP/SM

En tant que Scrum Master
 Je veux apprendre à mieux communiquer avec le PO afin qu'il simplifie dans la méthode Agile

ETQ: C.P et scrum master
JV: ~~comprendre~~ JOINDRE les rôles du SM / CP
AD: ~~clarifier~~ clarifier l'ambiguïté

CTR: Scrum Master
JV: comprendre SCRUM
AD: l'appliquer correctement à nos projets

ETQ: SM
JV: Apprendre le fonctionnement SCRUM
AD: l'appliquer à nos projets

En tant que Scrum Master
 Je veux apprendre l'organisation d'un scrum afin de mieux manager

ROLE: SCRUM MASTER
FONCT: OBTENIR CERTIF CSM
RAISON: GAGNER EN CONFIANCE

En tant que Scrum Master
 Je veux apprendre les règles scrum afin de mieux manager

ETQ: AP
JV: Comprendre l'importance des documents dans Agile
AD: produire la partie nécessaire

CTR: AP
JV: Comprendre l'importance des documents dans Agile
AD: produire la partie nécessaire

ETQ: AP
JV: Comprendre l'importance des documents dans Agile
AD: produire la partie nécessaire

En tant que Scrum Master
 Je veux apprendre les règles scrum afin de mieux manager

En tant que PM
 Je veux comprendre la position PM / scrum master afin de mieux manager

Les principes de SCRUM



Nous allons maintenant nous intéresser aux principes de SCRUM, Les participants vont expérimenter la réalisation d'un petit projet en mode "SCRUM"



Les participants ont une série de contraintes à respecter et ils vont travailler durant 5 sprints







Au fur et à mesure l'équipe progresse et essaie de nouveaux systèmes.
Chacun à le droit de proposer des idées d'amélioration.





En détectant votre goulot d'étranglement et en lui facilitant le vie, vous pouvez augmenter facilement votre productivité globale.



PROJET SCRUM

☐ UNE ÉQUIPE



UN MAX
DE POINTS

☐ TOUT LE MONDE TOUCHE

☐ "AIR-TIME"

☐ PAS VOISIN DIRECT

☐ A TERRE = PERDUE

☐ DÉBUT = FIN

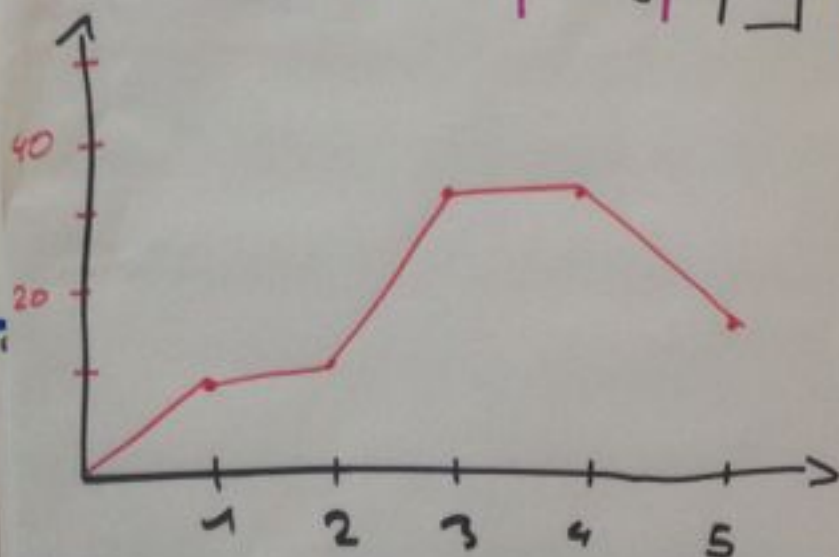
TIMING

2' PREP

2' EXEC

1' DEBRIEF

10	25	36	36	36
18	27	36	39	19



Après un premier sprint à "18" points l'équipe a pu évoluer et terminer avec un score de 39, et ce en 30 minutes de travail en commun ! Le dernier sprint est à 19 mais a permis de découvrir une technique qui pourrait encore améliorer le score.

PDCA



DÉBRIEF

COM

"ON POURRAIT..."

ECOUTE

"AIE TA FAUTE..."

CLIENT?

! OBJECTIF

CA N'IRA PAS

3 PILIERS

INSPECT & ADAPT
+ TRANSPARENCE

Lors du débriefing nous discutons des points forts de l'équipe ainsi que des pièges à éviter. Nous Introduisons également le "Deming Cycle" ou "PDCA" sur lequel SCRUM est basé.

Le Ball Game 1/2



Que nous apprend cet Atelier ?

- Il introduit le Processus Scrum basé sur le cycle de Deming: http://fr.wikipedia.org/wiki/Roue_de_Deming
- Il nous invite à mettre en pratique deux piliers de SCRUM: “Inspect and Adapt”. Faites quelque-chose puis, debriefing sur l’expérience et adaptez-vous.
- Attention: l’objectif, ce n’est pas réaliser ce qui a été estimé
- On a tendance à s’ajouter inconsciemment des contraintes (la distance, une seule balle à la fois,...)

Le Ball Game 2/2



- Lorsqu'un client vous explique ce qu'il veut, sans le vouloir, il vous influence. Ex: lancer la balle pour démontrer le "air-time" alors qu'on n'est pas obligé d'être si loin
- Bâtir sur les idées de tous est plus motivant pour l'équipe
- Principe du bottleneck (http://fr.wikipedia.org/wiki/Th%C3%A9orie_des_contraintes)
- Pour être le plus efficace: garder un rythme et éviter les interruptions

LES 3 PILIERS

SCRUM

TRANSPARENCE

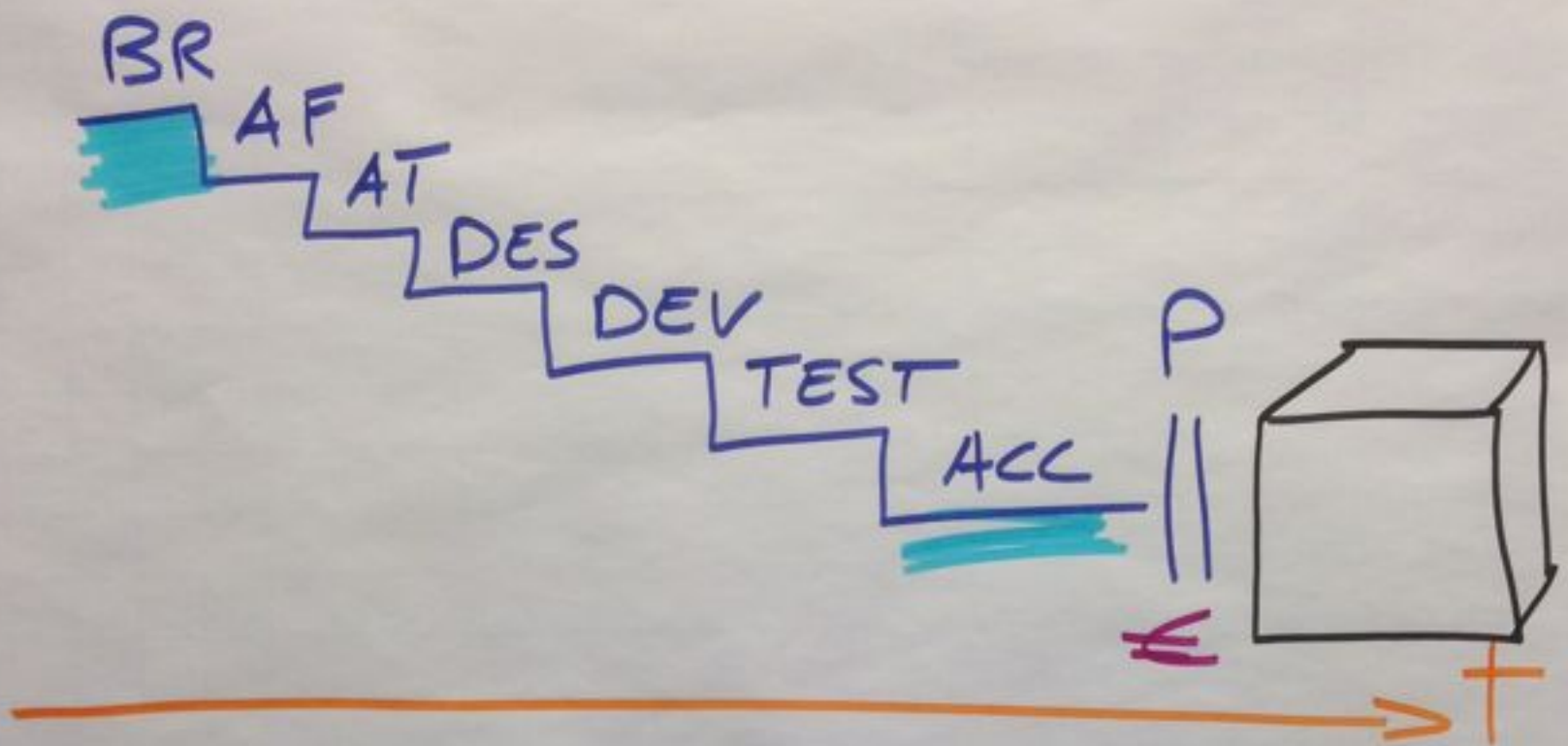
INSUCCES

ADAPT

Nous présentons ensuite les 3 piliers de SCRUM.

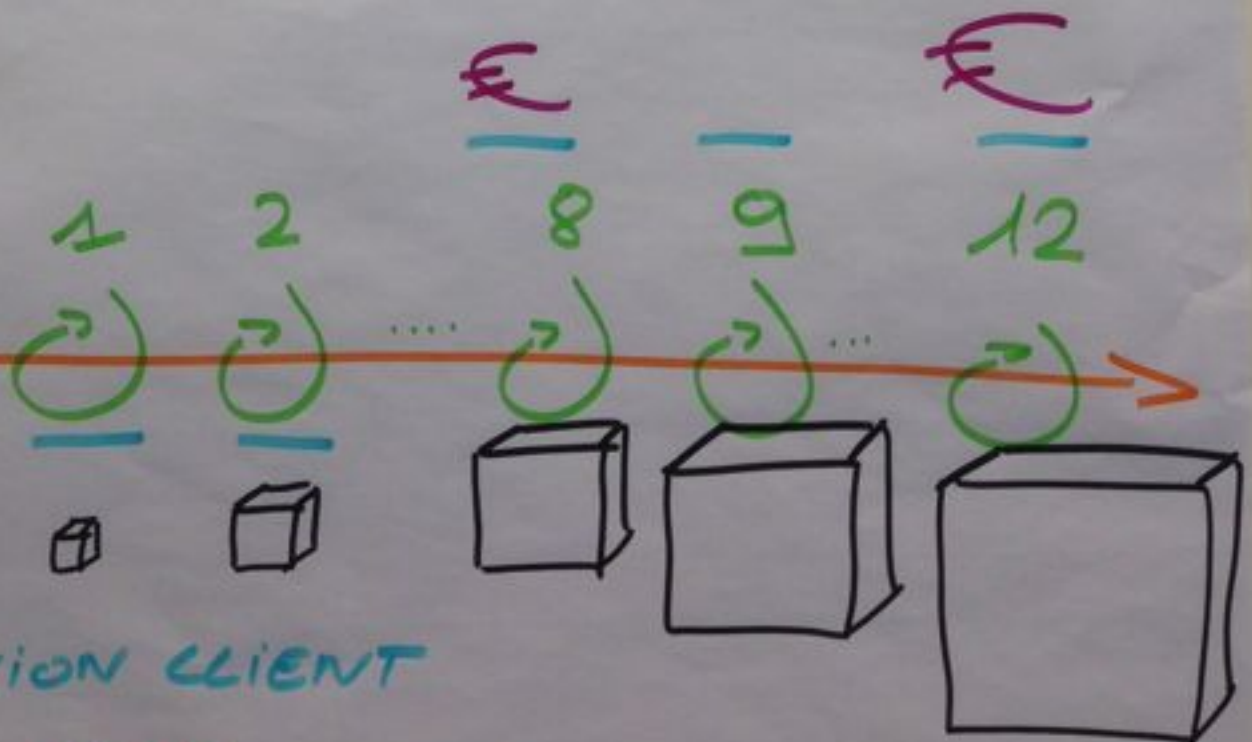
Aperçu du “framework” SCRUM

PLAN DRIVEN



ADAPTATIF

BR
AF / AT



IMPLICATION CLIENT

VALEUR CLIENT

Nous établissons ensuite un comparatif des différentes caractéristiques d'un modèle en V (waterfall) et d'un modèle Agile (adaptatif)

LES ÉLÉMENTS DE SCRUM

RÔLES

SCRUM MASTER

PRODUCT OWNER

DEVELOPMENT TEAM

ARTÉFACTS

PRODUCT BACKLOG

SPRINT BACKLOG

DEFINITION OF
DONE

ACTIVITÉS

SPRINT

SPRINT PLANNING

DAILY SCRUM

SPRINT REVIEW

SPRINT RETROSPECTIVE

PRODUCT BACKLOG REFINEMENT

PRODUCT INCREMENT
PROGRESS INDICATORS

Nous introduisons rapidement les différents éléments de Scrum: les rôles, les activités et les artefacts. Ensuite...

...les équipes vont représenter tous les éléments de SCRUM de manière visuelle













Afin de tenir ce rôle
correctement sur mes
projet

SPRINT
N-1

SPRINT
N

SM

SPRINT
N+1

SM

Definition
of Done

PO

PO

PO

Sprint
R

Sprint
Planning

Daily
SCRUM

DT

Sprint
Review

DT

Sprint
backlog

SM

Innovation

Product
Backlog
pour N+1
Refinement

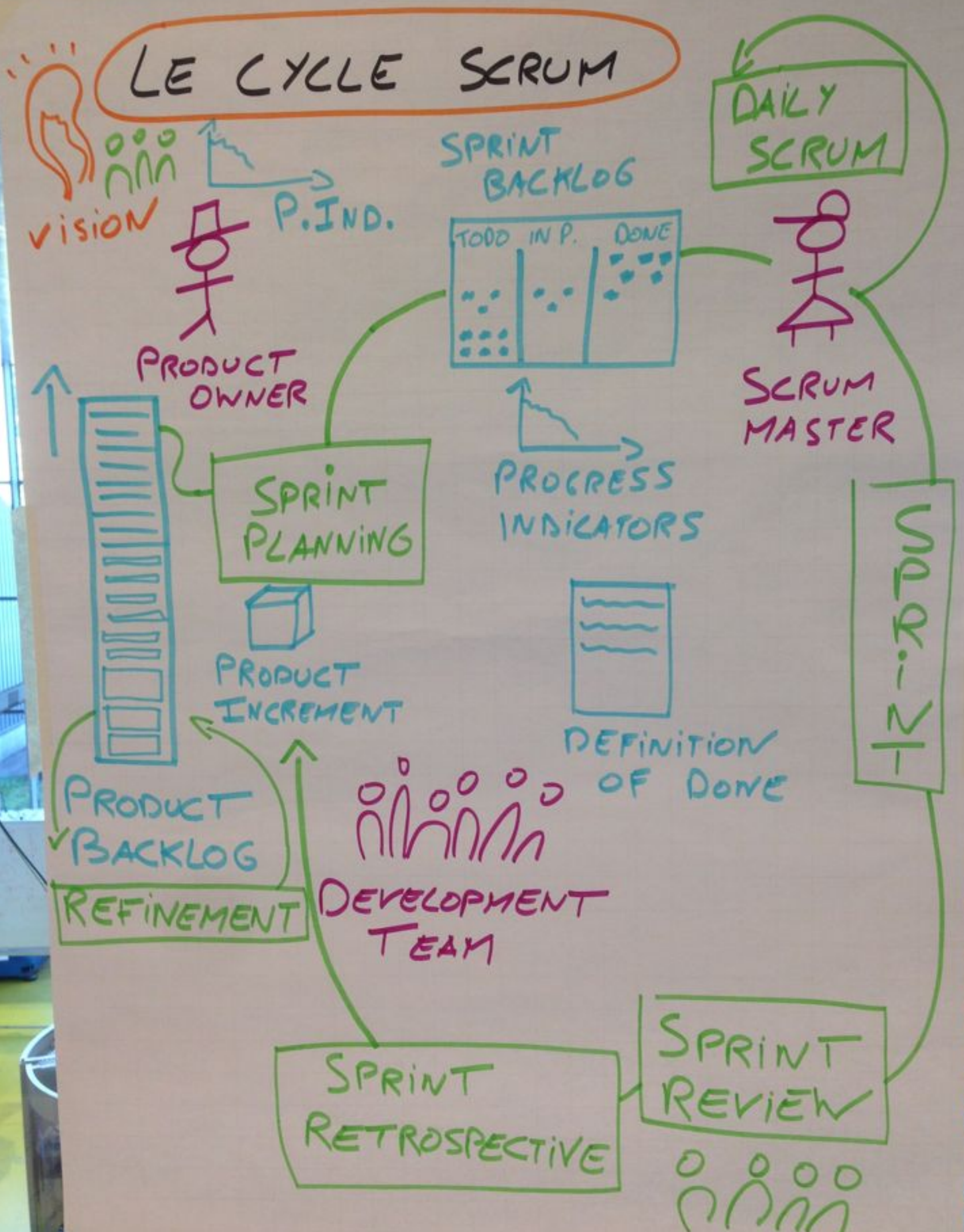
Sprint
Retros

Product
Backlog
Refinement
Sprint N

Product
backlog

Product
backlog

Product
Increment



Enfin, le formateur présente sa vision du cycle SCRUM en y incluant tous les éléments.

PORTE DU FEEDBACK

TRÈS BIEN 😊

ANIMATION
AVEC
SOLICITATION
DU GROUPE

Bon rapport
Présentation
/animation

Bon
Rythme.

TIME BOXÉ

Concret

RYTHME
- ECHANGE XP
- OUTIL - ANIM
- APPRENTISSAGE

Par
l'exemple

Animation

Jeu des
balles

Interactivité

Rythme

LUDIQUE

Dynamisme

ANIMATION

Dynamique

INDICATION
DES
INTERVENANTS

ATELIERS
PRATIQUES

QUALITE
DES
ECHANGES

Rituel
Expérience

Animat
Format

DESSINS

Application
Spatial

OK 😐

DECOUPAGE
THEORE/EXOS

Place à
l'expression

Alternance
Dynamie / Rituel
Echange

Timing
introduction/
exercice

EXEMPLES
CONCRETS

Timing

A AMELIORER 😞

Les interventions
doivent
être plus
fort

Laisser
afficher les
petits bonnets
passés

Le clim est
un peu trop
fort

CLIM
FRAIGNE

ECHANGE
EXPERIENCE

RYTHME
ELEVÉ

ORDRE
LOGIQUE
DE L'AGENDA

Clm
peu fort

COULEUR
DES
FEUTRES
:D

Jeu des
balles

Dynamique

Application
Spatial

Clm
peu fort

Après le repas, nous recommençons la formation. Après avoir traité le feedback de la “porte du feedback” et s’être ajusté en fonction, chaque participant partage son “A-HA” moment.



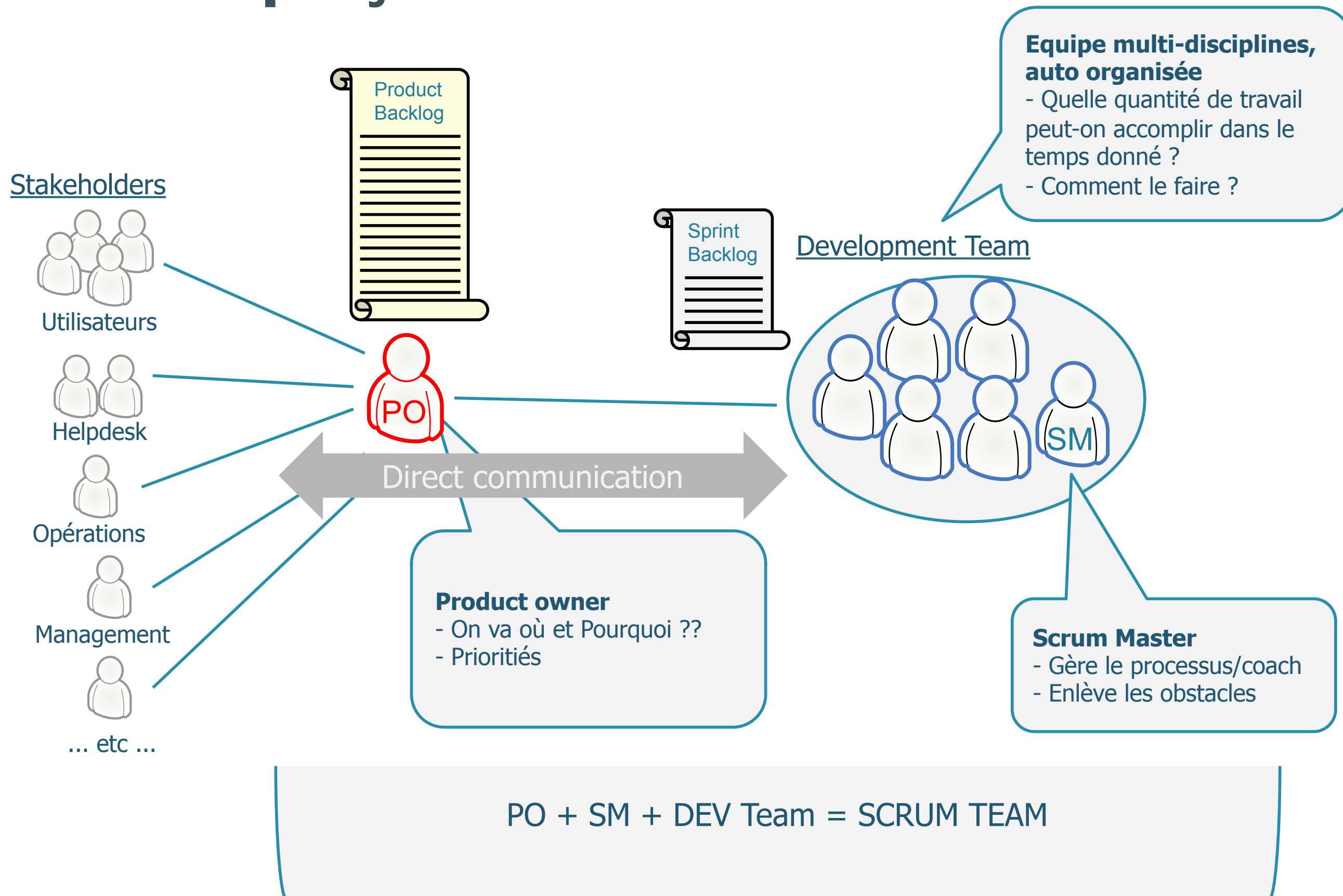
APPLIQUER SCRUM

SHU - HA - RI

Nous discutons ensuite sur la manière de mettre en place Scrum, avec un principe venant des arts-martiaux. Au début, le « Shu » on applique les règles, sans nécessairement comprendre le « pourquoi » de chacune. Ensuite le « Ha » on comprend profondément le pourquoi derrière chaque règle et on s'affranchit de certaines. Et enfin le « Ri » on s'affranchit des règles, tout en conservant l'essence et le pourquoi. Un des risques d'échec de Scrum est de commencer par le « Ri » directement.

Les différents rôles

Scrum aperçu des différents rôles





Nous introduisons ensuite les trois grands rôles: Product Owner, Scrum Master et la Development Team. Chaque groupe va discuter des caractéristiques et des qualités nécessaires pour bien assumer de ces rôles.



PRODUIRE

MULTI
COMPÉTENCES

CHALLENGER



Product Backlog

Animer le scrum

Planifier les cérémonies

Assurer la bonne communication au sein de l'équipe

Traitement des

on.



Document de travail
à compléter
à l'issue de la séance



Disponibilité
Légitimité
métier
Droit à la
n avec
DT

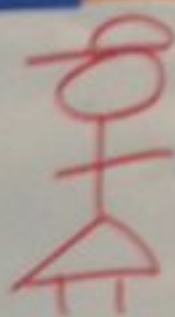


Product
Backlog



Scrum... en résumé

SCRUM MASTER



RESPONSABILITÉS

Assurer la bonne communication au sein de l'équipe

Animer la scrum

Traiter les obstacles

Planifier les cérémonies

Assurer le bien-être de chacun

Mettre en visibilité les indicateurs

Protéger l'équipe

Suivi des axes d'amélioration

QUALITÉS

Dynamique

A L'ECOUTE

Pay 2
compromis

Organisateur :
Maintien le cadre

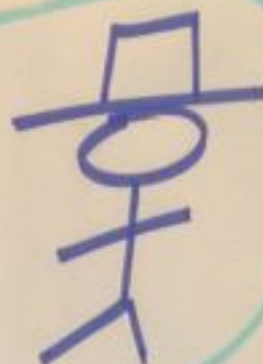
HUMBLE

Anticipation

Le ScrumMaster

- Est responsable pour l'application de la méthode
- Son job: permettre à l'équipe d'avoir ce qu'il faut pour travailler
- Accompagne l'équipe, la «coache»
- Protège l'équipe des interférences
- Aide à la résolution des obstacles
- Connaît très bien Scrum

PRODUCT OWNER



RESPONSABILITÉS

RESPONSABLE
BACKLOG

INTERLOCUTE
- UR
DT

DECRIT
BESDIN ET
CRITERES AC

PRIORISE
BACKLOG

FAIT PARTIE
DE L'EQUIPE

REPRESENTE
BUSINESS

ALIMENTE
BACKLOG

VALIDE
PRODUCT
INCREMENT

SAIT DIRE
NON

ANIME
RESEAU
STAKEHOLDERS

QUALITÉS

Disponibilité

Légitimité
métier

Ouvert à la
discussion avec
l'équipe DT

Bonne expression
de besoin

Pédagogue vis-à-vis de DT

Anticipation

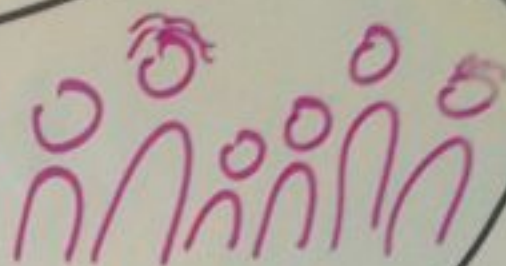
Vision
prévisionnelle
sur les sprints

□ DÉCISIF □ MANDAT

Le Product Owner

- Donne la direction
- Définit les priorités
- Valide au fur et à mesure
- Fait partie intégrante de l'équipe
- Peut aider à la résolution des problèmes

DEVELOPMENT TEAM



RESPONSABILITÉS

[5, 9]

PRODUIRE
(IMPLEMENTER)

ESTIMATIONS

MULTI
COMPETENCES

REALISER LA
DEMO

CLARIFIER
BESOIN avec
PO

QUALITE
LIVRABLES

CHALLENGER
BESOINS

PARTICIPER
REUNION SPRINT

QUALITÉS

AUTONOMIE

PROPOSITION
D'ALTERNATIVES

INITIATIVE
(Force de proposition)

ADAPTABILITÉ

SAVOIR
TRAVAILLER
EN EQUIPE

ESPRIT
CRITIQUE

PARTAGE CONNAILSSANCE
ALTRUISME

La “Development team”

- Ils réalisent le projet
- Les membres sont:
 - « multi-compétences »
 - Polyvalents
 - Autonomes
 - Auto-organisés
- Entre 5 et 9 personnes

POTENTIELLEMENT
LIVRABLE

DEFINITION OF
DONE

FICHE PROJET
R. LANCEMENT

DESIGN
ETUDE FAISABILITE
BUS. REQ
CAHIER CH
ARCH.

FUNCT D.
TECH D.

CODE
TESTS

UNIT
INTEG

ASSEMB.

QUALIF

OPER

ACCEPTANCE
INSTALL

PROD

VALID + MAINT

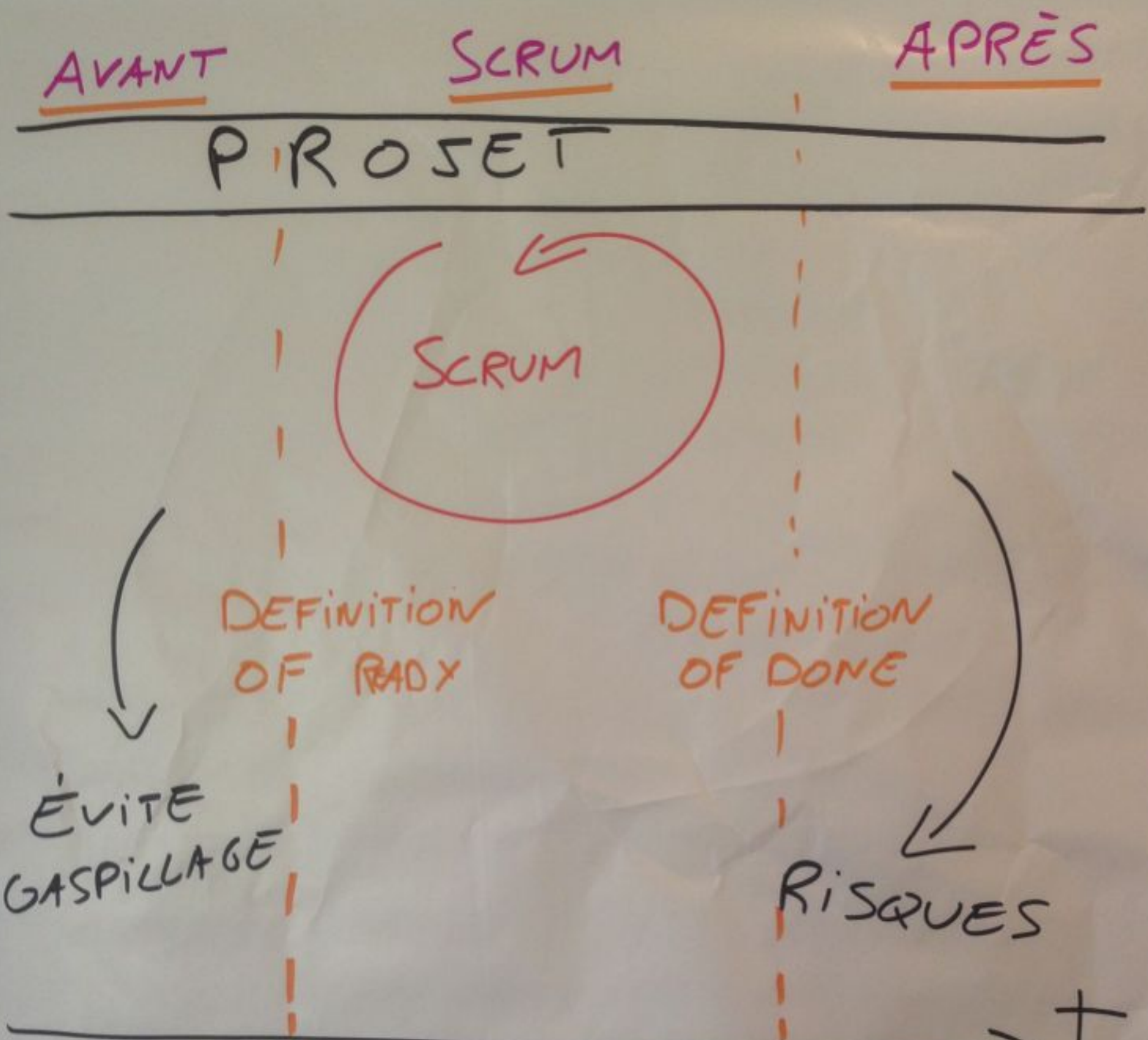
POD V3

POD V2

POD V1

Lors d'un sprint SCRUM une équipe va délivrer un incrément de produit qui correspond au définition of done.

CYCLE PROJET ET D.O.D



Lorsque votre cycle de production est long, il est probable que vous ne puissiez pas couvrir tout avec une seule équipe SCRUM. Votre definition of done va donc évoluer avec le temps. Il faudra aussi "gérer" le cycle en amont et en aval.

















Le Definition Of Done

- A la fin d'un sprint, on délivre un incrément de produit qui correspond au définition of done.
- Le DoD est un document qui évolue avec le temps:
 - On n'avait pas pensé à certaines choses...par exemple il faut écrire les releases notes. Pas de problème, on l'ajoute au DoD.
 - Certaines choses n'étaient pas possible avant, mais maintenant oui! Exemple: depuis qu'on fonctionne en intégration continue, on peut maintenant ajouter au Dod « déployé dans l'environnement d'acceptance ».

Exemple de Definition Of Done

- Code: c'est développé en respectant nos standards
- C'est Testé (Unit, fonctionnel, acceptance)
- C'est documenté (Doc technique, user guide, release notes)
- C'est intégré (ça fonctionne sur les différents environnements: test, acceptance, "pré-prod")
- C'est validé (par le PO et les documents de gouvernance sont à jour)

Exemple de Definition Of Done (vieux mais dont j'ai l'autorisation de publication)

	Développement	Migration des données (structures + données)	
	Support IE7 + FF3	Test Seleniums écrits	
	Support IE6	Test Seleniums passé avec succès	
	Support "Navigateurs Home Page"	Test Unitaires écrits	
	Déployé sur Staging	Test Unitaires passé avec succès	
	Tests de régression ok (tous les tests passent)	Multilingue et traduction ok	
	Documentation (dossier d'hébergement,...)	Démarches à effectuer auprès de l'infrastructure (pour la Prod ou autres. Ex: url, connexion db,ftp,...)	
	Dépendance avec d'autres acteurs	Visualiser sur le mur	

A ajouter: Attribuer les droits aux utilisateurs, gestion des erreurs d'indisponibilités.



Si vous aviez cinq minutes pour “vendre” Scrum à un client. Comment le feriez-vous ?





Lors de cet exercice, les participants découvrent l'importance de s'exprimer en terme de bénéfices

BÉNÉFICES

Proximité
équipe
et meilleure
compréhension

Voir évoluer
son produit en
temps réel

Création de
Valeur Rapide

Pas d'effet
Tunnel
↳ Iteration RAPIDE

Pouvoir
faire évoluer
son besoin

Besoin Business
au cœur du
projet

APORTE
VALEUR
RAPIDEMENT

La possibilité de
changer d'avis
sous certaines
conditions

1^{ère} version
dispo rapidement

ÉQUIPE
INTÉGRÉE
PROGRESSIVEMENT

Vision plus
rapide
de mon
produit

Prise en compte
évol. en route

FLEXIBILITÉ
ADAPTABILITÉ

accès à
l'équipe
technique

VALIDATIONS
INTERMÉDIAIRES

RAPIDE

JUST
RIGHT

possibilité
d'arrêter en
cours de projet,
on a droit de son produit

FLEXIBILITÉ
ADAPTABILITÉ

Validation au
fur et à mesure

IMPLICATION
DU CLIENT
(pas de PSC de
charge)

Début
Résultat au
bout de qqes
semaines.

Développement des
fonctionnalités qu'a
vraiment besoin

fonctionnalités prioritaires
en premier

VISION DU
LIVRABLE
RAPIDEMENT

Besoins
Adaptables
en cours de projet

Démarrage sans
Besoin finalisé.

Principe itératif
avec possibilité de
correction rapide
si dérive

animation d'équipe
→ dynamisme...
+ de motivation dans
les équipes

apporter de la
valeur rapidement

Bénéfices de SCRUM

- Rapidement sur le marché
- Qualité
- Flexibilité
- Le juste produit
- Visibilité
- Contrôle des coûts
- Prévisible
- Moins de risques
- Plus motivant
- Revenus plus tôt

Historique de SCRUM

HISTOIRE SCRUM

50s

LEAN ^{TAIIZEN}
PULL vs PUSH

TPS

86

NNPDG

OK ~

OK/-

93

SCRUM



OK
SS

OK
MB

OK
SS

01

MANIFESTE

KANBAN

DEVOPS

XP

CRYSTAL

LEAN STARTUP

DSDM

Nous terminons cette journée par discuter de l'historique de SCRUM. Notamment de ses liens avec le LEAN et l'eXtreme Programming

AGILEMANIFESTO.ORG

□ INDIVIDUS ET INTERACTIONS

PLUTÔT QUE PROCESSUS & OUTILS

□ UN LOGICIEL QUI FONCTIONNE

P.Q. DOCUMENTATION COMPLÈTE
(EXHAUSTIVE)

□ COLLABORATION AVEC LE CLIENT

P.Q. NEGOCIATION CONTRACTUELLE

□ S'ADAPTER AU CHANGEMENT

P.Q. SUIVI D'UN PLAN

4 VALEURS

↳ 12 PRINCIPES

Le manifeste Agile: Quatre valeurs et douze principes communs à toutes les méthodes "Agile". Votre projet SCRUM ne se déroule pas correctement ? Prenez du recul et vérifiez si vous êtes toujours dans ce système de valeurs.

Principes sous-jacents au Manifeste Agile

- Notre plus haute priorité est de **satisfaire le client** en livrant rapidement et régulièrement des fonctionnalités à grande valeur ajoutée.
- **Accueillez positivement les changements de besoins**, même tard dans le projet. Les processus Agiles exploitent le changement pour donner un avantage compétitif au client.
- **Livrez fréquemment un logiciel opérationnel** avec des cycles de quelques semaines à quelques mois et une préférence pour les plus courts.
- **Les utilisateurs ou leurs représentants et les développeurs doivent travailler ensemble** quotidiennement tout au long du projet.
- Réalisez les projets avec des **personnes motivées**. Fournissez-leur l'environnement et le soutien dont ils ont besoin et faites-leur **confiance** pour atteindre les objectifs fixés.
- La méthode la plus simple et la plus efficace pour transmettre de l'information à l'équipe de développement et à l'intérieur de celle-ci est le **dialogue en face à face**.
- Un **logiciel opérationnel** est la principale mesure d'avancement.
- Les processus Agiles encouragent un **rythme de développement soutenable**. Ensemble, les commanditaires, les développeurs et les utilisateurs devraient être capables de maintenir indéfiniment un rythme constant.
- Une attention continue à **l'excellence technique** et à une **bonne conception** renforce l'Agilité.
- La **simplicité** – c'est-à-dire l'art de minimiser la quantité de travail inutile – est essentielle.
- Les meilleures architectures, spécifications et conceptions émergent d'équipes **auto-organisées**.
- À intervalles réguliers, l'équipe **réfléchit aux moyens de devenir plus efficace**, puis règle et modifie son comportement en conséquence.

Source: Henrik Kniberg

SCRUM QUIZZ

DUFOND

7up

1^{ER} MAI

II

II

De qui est composé la Scrum Team?
Qu'est-ce qui définit le scope d'un sprint?

Quels sont les 3 piliers de Scrum?

Expliquer le SHU-HA-RI

Combien de membres composent la Dev. Team?

Citer 3 responsabilités du Product owner.

QUELS SONT LES 3 PILLIERS DE SCRUM?

QUELLE EST LA DUREE PRECONISEE D'UN SPRINT?

COMBIEN DE PERSONNES COMPTE UNE DT?

QU'EST CE QUE LE PDCA?

CITER 3 QUALITES DU PO?

QU'EST CE QUE LE SPRINT RETRO?

Taille d'une équipe SCRUM dev

QUELS SONT LES 3 PILLIERS DE SCRUM?

Qui priorise le backlog

But de la Sprint retro

Durée d'un sprint
3 questions à répondre pendant

Enfin, en guise de conclusion et pour valider la compréhension des concepts. Nous réalisons notre SCRUM QUIZZ.

SCRUM QUIZZ

DUFOND

7up

1^{ER} Mai



|||||

|||||

|||||

TERMINÉ

① DÉBUT DU COURS TOUR DE TABLE PRINCIPES DU COURS NON! FORMAT USER STORY TEAM

ATTENTES PRINCIPES DE SCRUM PROJET SCRUM

② DEBRIEF PDCA III PILIERS PLAN ou ADAPTATIF APERÇU DU FRAMEWORK ELEMENTS

DESSINE MOI SCRUM... SCRUM EN 10' FB DOOR

③ LES RÔLES Suivi FB SHU HARi SCRUM PRODUCT MASTER OWNER

DEVELOPMENT TEAM SCRUM TEAM QUALITÉS

④ DEFINITION OF DONE HISTOIRE DE SCRUM HISTORIQUE MANIFESTE AGILE BÉNÉFICES

TOUR 1 SCRUM
TOUR 2

Fin du premier jour, voici ce que nous avons accompli pendant 4 sprints.

Deuxième Jour



Nous commençons le 2e jour par un exercice de restitution sur les différents éléments de Scrum: les activités, les artefacts et les différents rôles.



PRODUCT
BACKLOG
REFINEMENT



PRODUCT
BACKLOG







DEVELOPMENT
TEAM

DEFINITION
OF
DONE

NICEO





Ensuite, en équipe, les participants améliorent la qualité de leur mur SCRUM



SORTIE



Puis, ils effectuent un “Product Backlog Refinement” de leurs objectifs d'apprentissage.

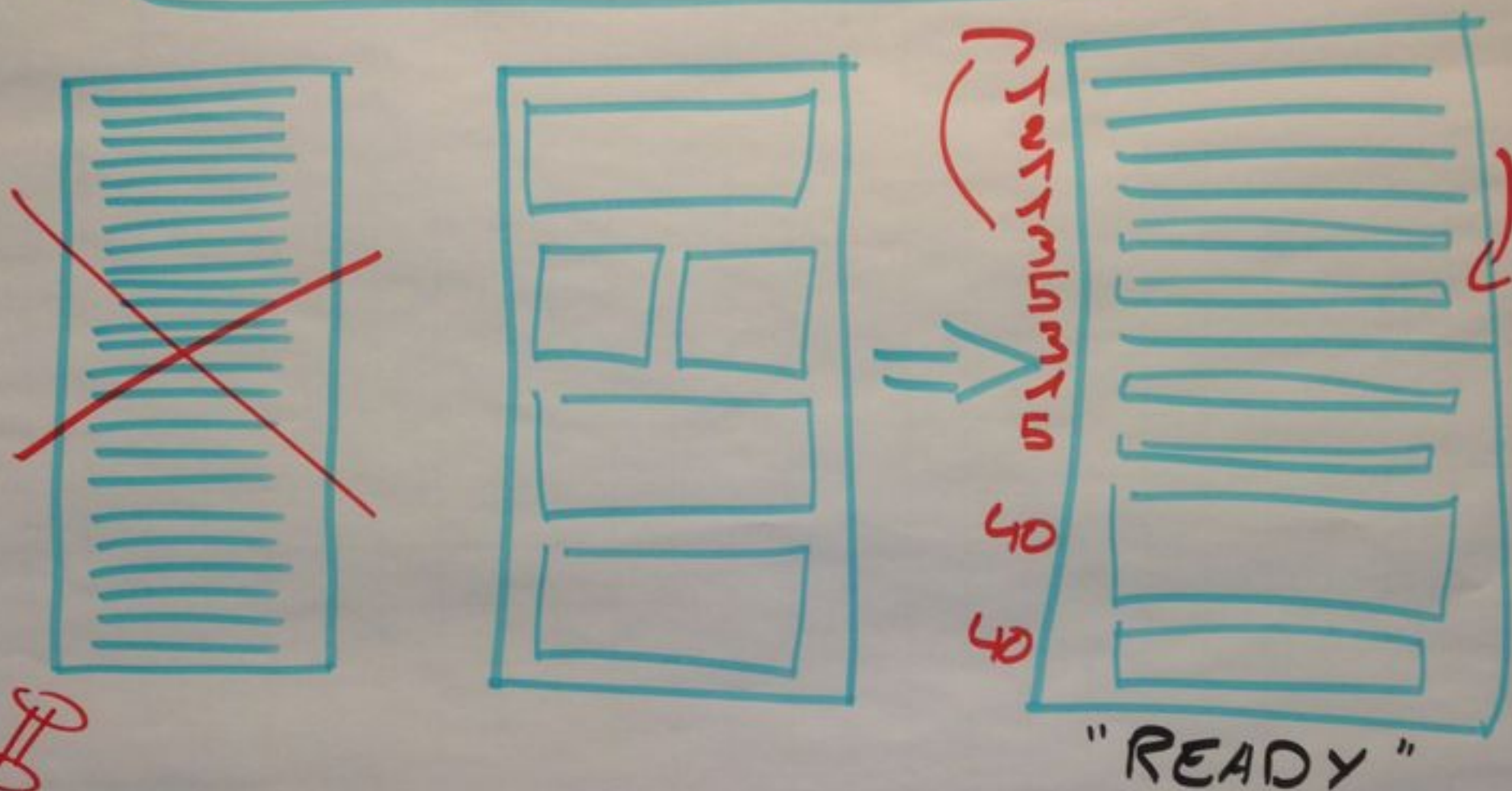






Le Product Backlog

PRODUCT BACKLOG



DÉTAILLÉ
ESTIMÉ
EMERGENT
PRIORISÉ

Avant de penser à travailler en sprints, il faut que le Product Backlog soit "prêt". C-à-d un juste niveau de granularité, Un Bon product backlog est DEEP.

ORDONNER LE BACKLOG

- ☐ VALEUR MÉTIER — ROI
- ☐ COÛT — €
- ☐ DÉPENDANCES — KANO
- ☐ RISQUES — TEDI
- ☐ — BUS

COMPLEXITÉ / NB USERS



Ensuite chacun réfléchit à cette question: selon quels critères peut-on ordonner le backlog

Estimations et Planification

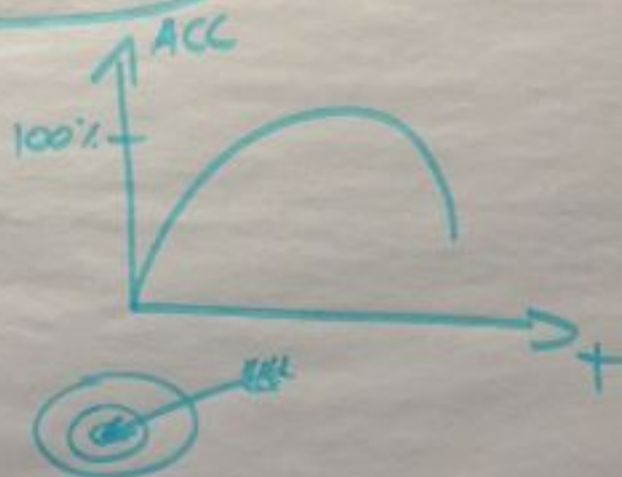
"ESTIMATIONS RELATIVES"

☐ + RAPIDE

☐ + PRÉCIS

☐ INDÉPENDANT

☐ MOTIVANT



0 1/2 1 2 3 5 8 13 20 40 100

~~DURÉE ?~~

TAILLE

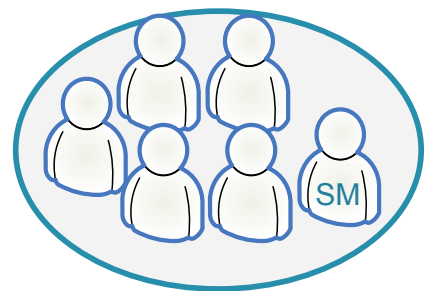
COMPLEXITÉ

DURÉE ?

Nous discutons une des spécificités des estimations dans le monde "Agile", les estimations relatives. Elles ont divers avantages. A la différence d'une estimation classique en heures ou en jour-hommes: On n'estime pas la durée, on calcule la taille, la complexité avec des points relatifs ET on en déduit la durée.

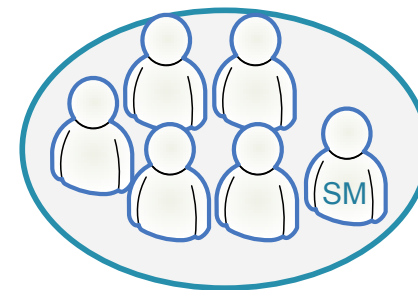
Comment les estimations sont affectées par la longueur des spécifications

Spécifications



117 hrs

Spec identiques – plus de pages



173 hrs

Source: How to avoid impact from irrelevant and misleading info on your cost estimates, Simula research labs estimation seminar, Oslo, Norway, 2006

Source: H. Kniberg

L'équipe pratique ensuite le planning poker, une technique qui peut être utilisée pour estimer des User Stories. Tout d'abord la product owner explique ce qu'il veut...







Une fois un vote effectué les “extrêmes” parlent



Au fur et à mesure des tendances apparaissent et l'estimation progresse



Dans notre atelier nous utilisons l'échelle dite de Fibonacci.

PLANNING POKER

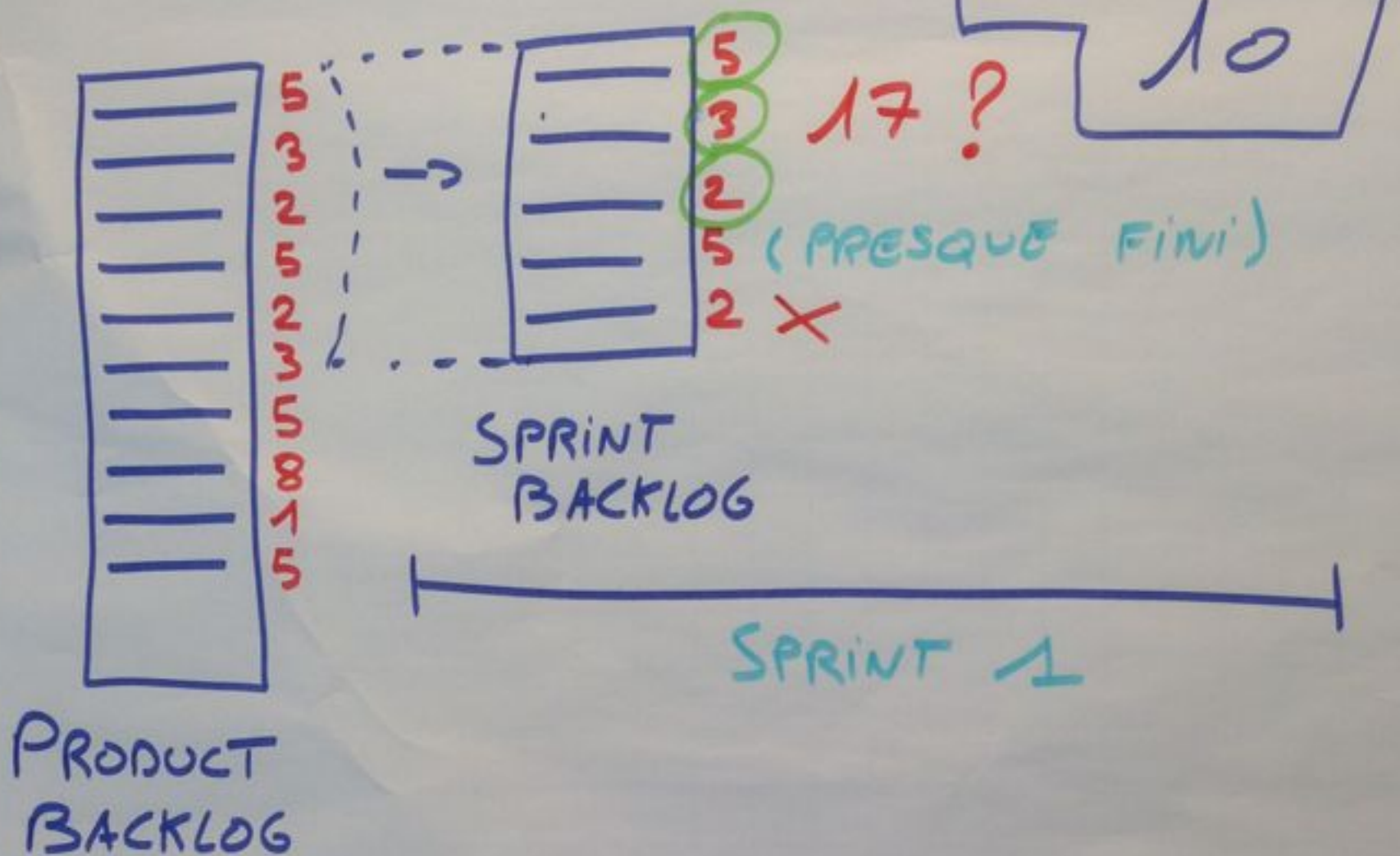
- ① PO EXPLIQUE
- ② LE PLUS SIMPLE ?
- ③ ON VOTE
- ④ EXTRÊMES PARLENT
- ⑤ RE-VOTE OU DÉCISION

⚠ JEUX D'INFLUENCE

Ⓒ MÉCANISMES DÉCISION

? TPS DE PAROLE

VELOCITÉ

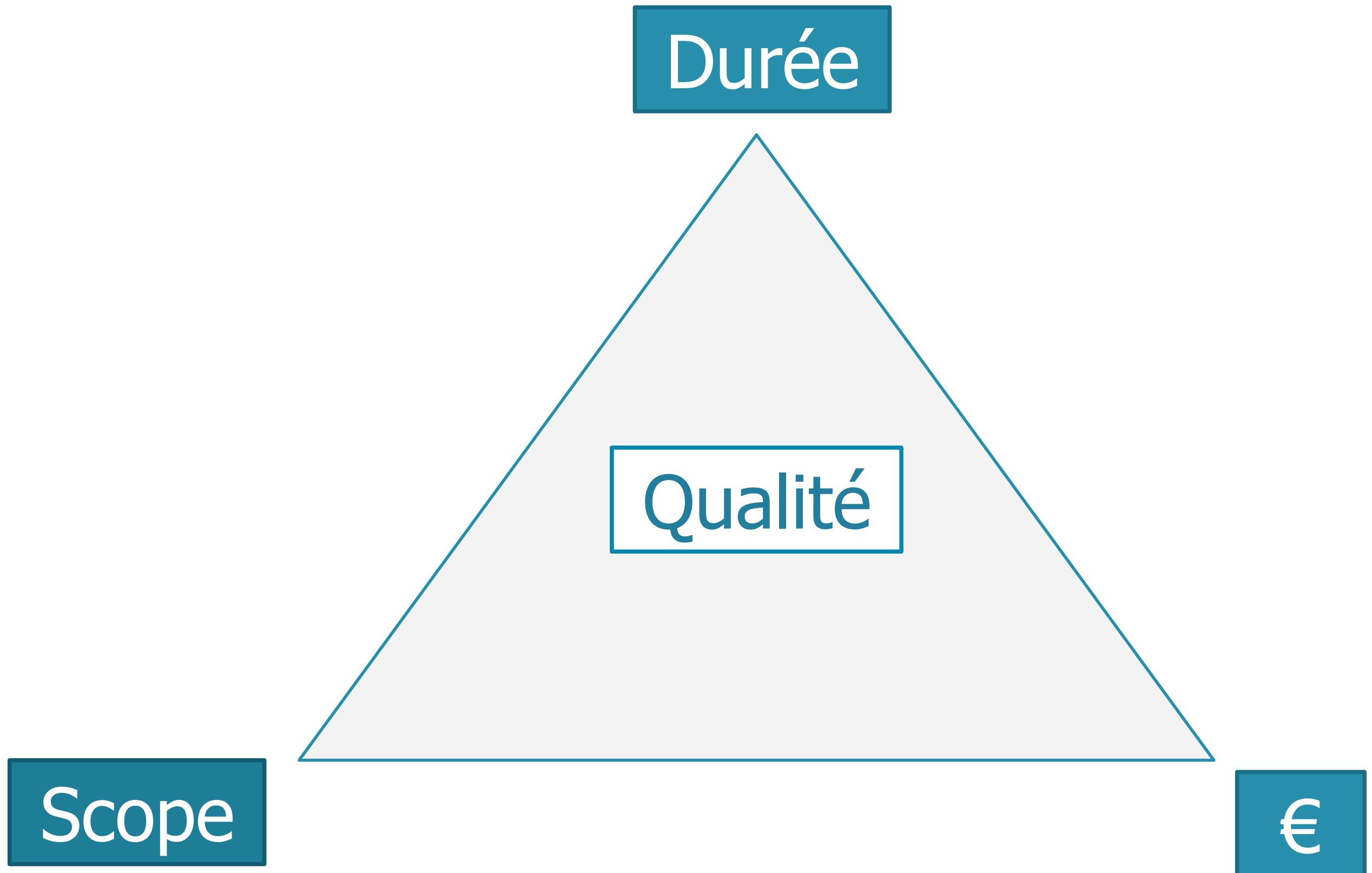


VELOCITÉ Σ DES STORY POINTS
TERMINÉ DANS UN SPRINT



Explication du calcul de la vélocité: La somme des points des stories complètement terminées (conformément au definition of done)

Les dimensions d'un projet



Release planning – durée limitée

- On est le 6 Août
- Sprint = 2 semaines
- Vitesse = 30 - 40

Qu'est-ce qui sera
terminé pour Noël ?

(10 sprints)

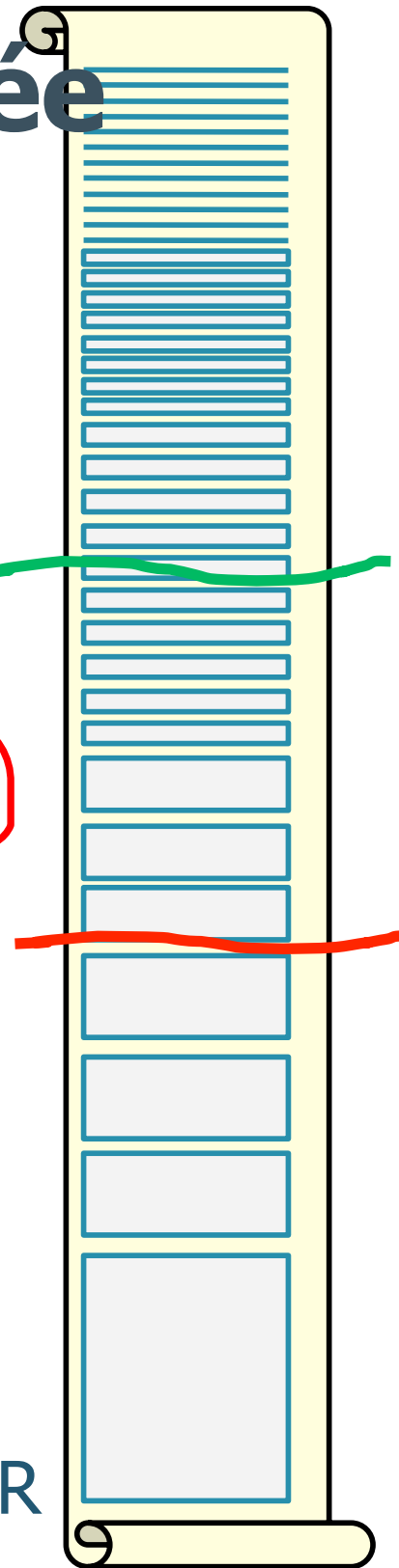
300



400

Release planning – budget fixe

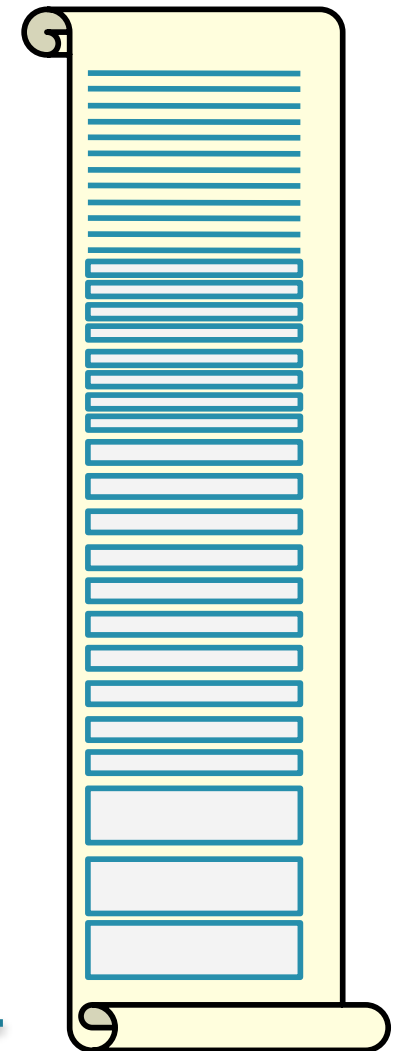
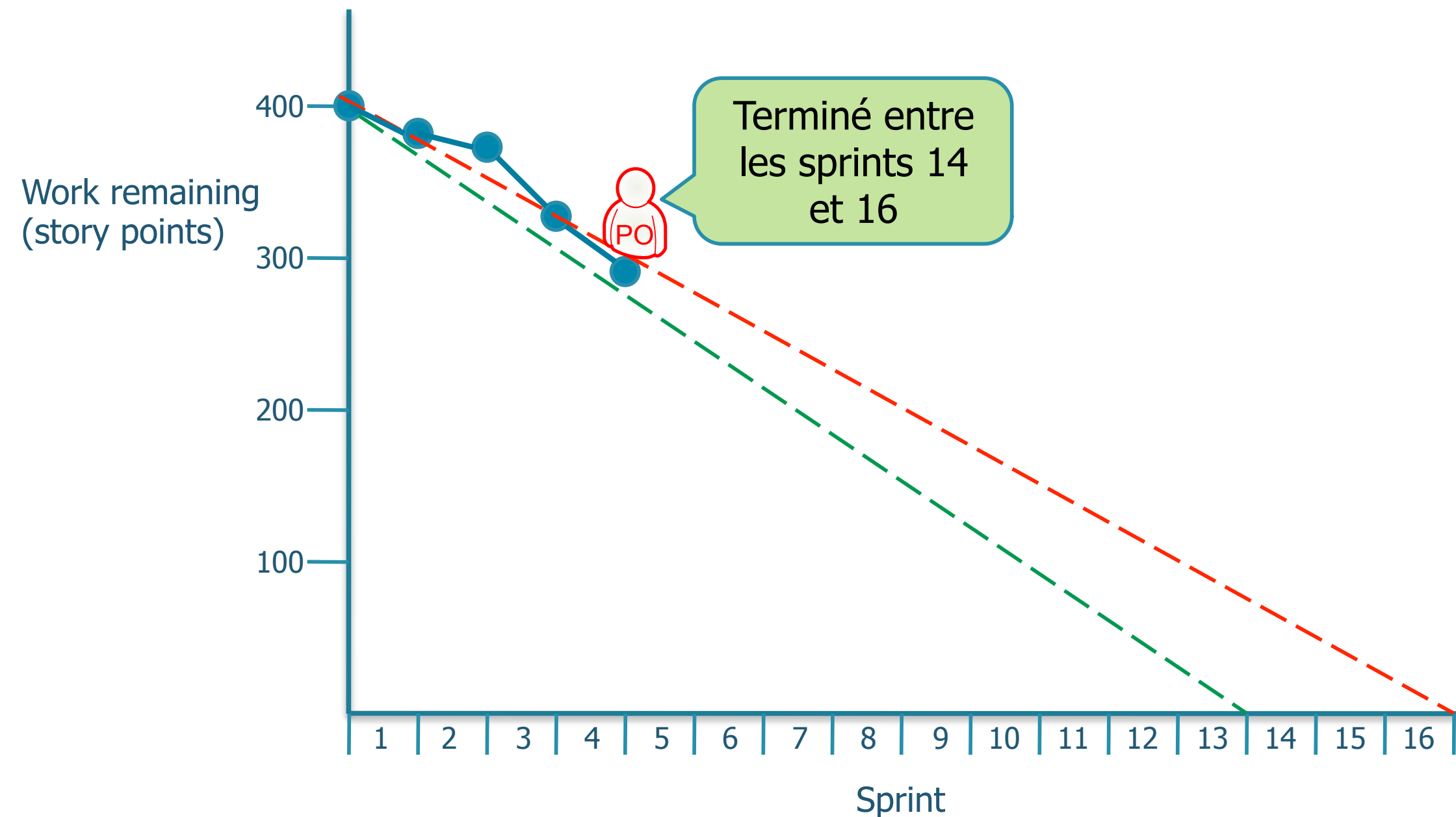
- Le budget est de 150.000 EUR
- Coût d'un sprint de 2 semaines ? => 15.000 EUR
- On peut réaliser 10 sprints
- Même problématique qu'une durée limitée



Release planning – Scope fixe

On aura
fini quand ?

Release burndown chart

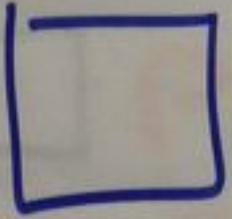


SCRUM: les activités

SPRINT



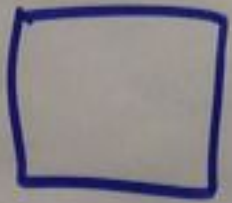
30j MAX



PROTÉGÉ



ITÉRATIF



INCRÉMENTAL

STOP: PO

Nous allons maintenant aborder les activités: Nous commençons par discuter du sprint, une des composantes fondamentales de SCRUM.

FORMATION SUR LES ACTIVITÉS

10' PREP
5' EXEC

☐ CONTENU

Quoi ?
Qui ?
TEMPS ?
Do's & DON'T

SPRINT
PLANNING

SPRINT
RETRUS-
PECTIVE

☐ FORME

SPRINT
REVIEW

☐ SUPPORT

DAILY
SCRUM

Les différentes théories de l'apprentissage, nous apprennent que si quelqu'un peut donner une formation sur un sujet, c'est que ce sujet est parfaitement intégré et compris. C'est pourquoi, avec le support du formateur, les participants vont préparer puis donner une formation sur une des activités de SCRUM.

Les équipes commencent par préparer leur support









Les futurs formateurs réfléchissent également à l'aspect interactif de leur formation

La première formation porte sur le Sprint Planning



SPRINT PLANNING

PRODUCT
OWNER

SCRUM
MASTER

PRODUCT BACKLOG

	estimation	priority
FRAISE	3	1
POMME	8	2
POIRE	13	3
ABRICOT	1	4
KIWI	2	5

SPRINT BACKLOG

	EST	PRIORITY
FRAISE	3	1
POMME	8	2



FRAISE

COUPER
QUEUE

LAVÉ
FRAISE

3

2

POMME

PELER
POMME

ENLEVER
LE
TROGNON

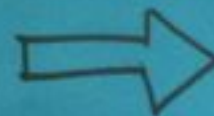
COUPER
EN
QUARTIER

6

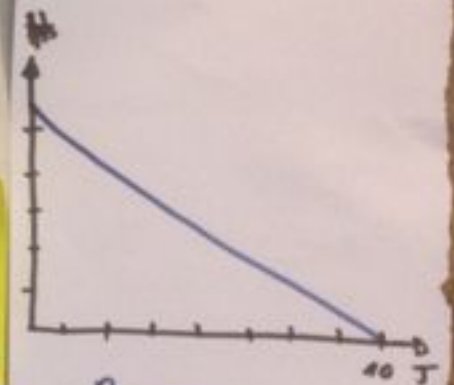
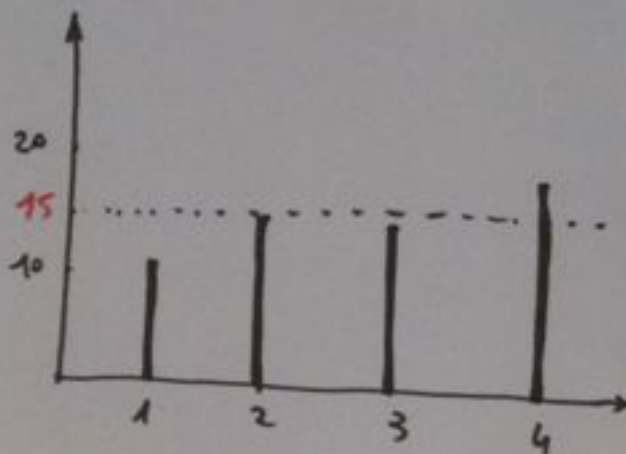
2

3

DEVELOPMENT
TEAM



VELOCITE



Burn
Down

Le Sprint Planning

- La première partie répond à la question « quoi ».
Qu'est-ce qu'on va réaliser pour ce sprint ?
Cette partie est la responsabilité du Product Owner.
- La seconde partie répond à la question « comment ».
Comment l'équipe va-t-elle réaliser ce que le PO demande.
Cette partie est sous la responsabilité de l'équipe.
- Le résultat de cette réunion est le sprint backlog
- Durée: max 2h par semaine de sprint

Ensuite: Le Daily Scrum





PROCOLOR

POURQUOI SCRUM?

- 1. Répondre aux besoins du client
- 2. Répondre aux besoins du client
- 3. Répondre aux besoins du client

A quoi sert SCRUM?

A quoi sert SCRUM?	Exemple	Temps
1. Répondre aux besoins du client	1. Répondre aux besoins du client	1. Répondre aux besoins du client
2. Répondre aux besoins du client	2. Répondre aux besoins du client	2. Répondre aux besoins du client
3. Répondre aux besoins du client	3. Répondre aux besoins du client	3. Répondre aux besoins du client

LES ELEMENTS DE SCRUM

1. Répondre aux besoins du client

2. Répondre aux besoins du client

3. Répondre aux besoins du client

LES ELEMENTS DE SCRUM

1. Répondre aux besoins du client

2. Répondre aux besoins du client

3. Répondre aux besoins du client

LES ELEMENTS DE SCRUM

1. Répondre aux besoins du client

2. Répondre aux besoins du client

3. Répondre aux besoins du client

POCA

Plan

ACT

Case

Donner

SCRUM MASTER

1. Répondre aux besoins du client

2. Répondre aux besoins du client

3. Répondre aux besoins du client

LES ELEMENTS DE SCRUM

1. Répondre aux besoins du client

2. Répondre aux besoins du client

3. Répondre aux besoins du client

A FAIRE

EN

COURS

TERMINÉ

Tache
5

Tache
10

Tache
11

Tache
12

Tache 3

Tache 1

DAILY
SCRUM

Journalière
151

FERA CE SOIR
FAIT HIER

PROBLEME

PONCTUALITE
DEBUT

SCRUM MASTER
DEV TEAM

BLOQUES

Contacter
Nt2 p relancer
plan d'action

Daily Scrum

- 15 minutes maximum
- La Development Team est le “owner” de cette activité
- C’est un moment d’engagement et de communication
- On répond à trois questions:
 - Qu’est-ce que j’ai fait depuis la dernière daily Scrum ?
 - Qu’est-ce que je vais faire aujourd’hui ?
 - Qu’est-ce que qui me ralentit ?

Le Sprint Review

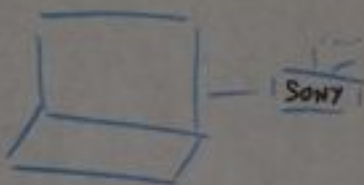
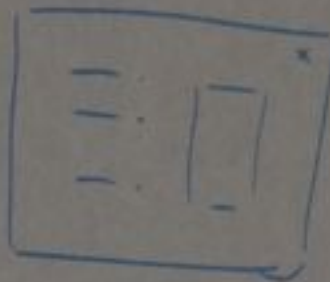


SPRINT REVIEW

Product Owner



Produkt
wenn

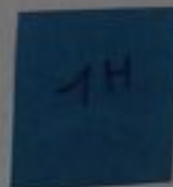


Stafeln

Stafeln
Stafeln



SPRINT
U.S. 1
U.S. 2
U.S. 3



New
Product
backlog

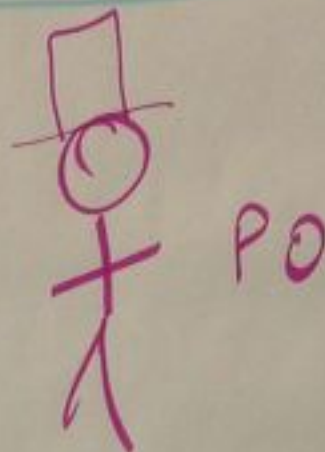
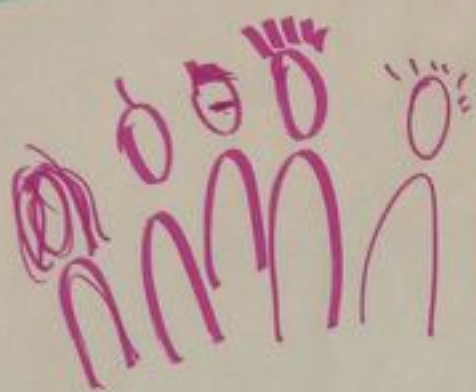
Sprint Review

- Répond à la question: qu'avons-nous accompli ?
- L'équipe réalise la démo aux stakeholders
- Seulement ce qui est terminé à 100% est montré
- Feedback direct de la part des stakeholders
- Le Feedback est inclus dans la product backlog

Maintenant nous abordons la Rétrospective

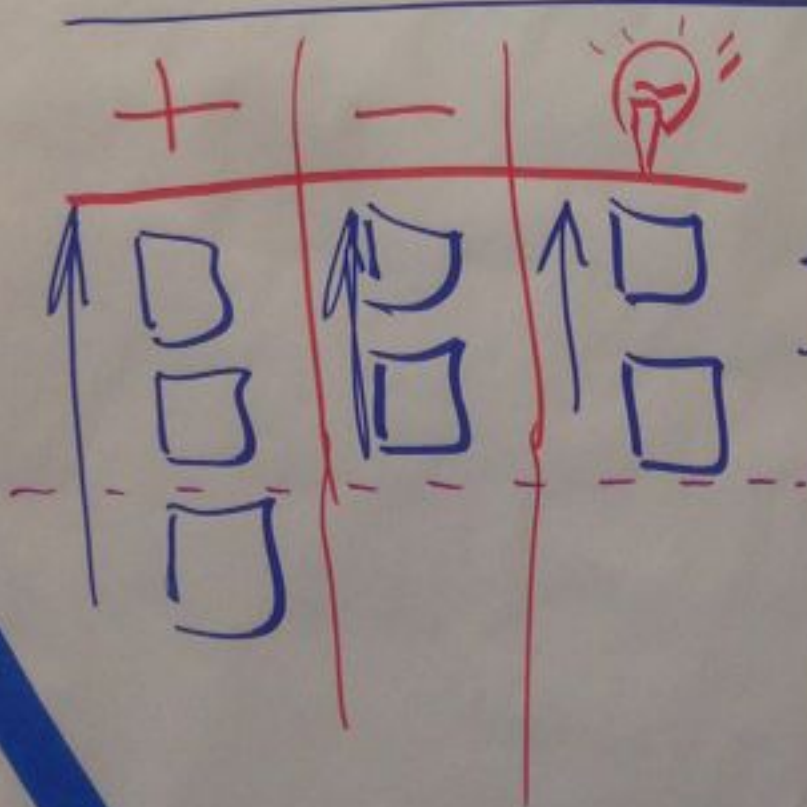
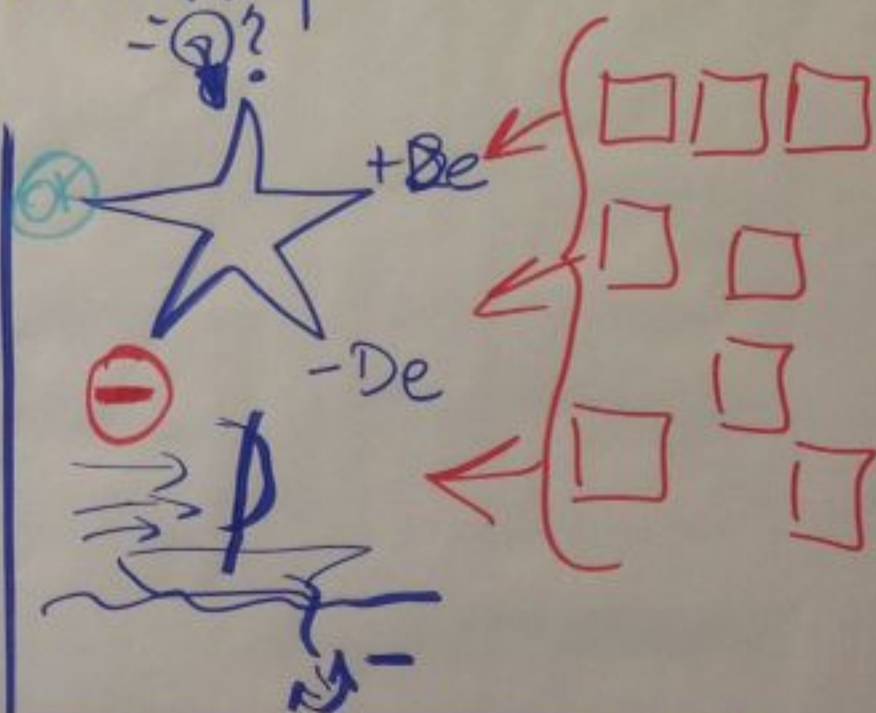


SPRINT RETROSPECTIVE



🕒 : 1h max / semaine de sprint

Éléments
de
contexte



Plan
d'actions
pour Sprint (N+1)

Sprint Retrospective

- L'objectif de cette réunion est de répondre à deux questions:
 - Que s'est-il passé pendant le sprint ?
 - Que veut-on faire différemment ?
- Durée: 1h par semaine de sprint
- 4 étapes: 1. Contexte, 2. Récolte des données, 3. Sélection d'un sujet, 4. Actions concrètes

Nous démarrons la dernière demi-journée. Après avoir à nouveau traité le feedback de la “porte du feedback” les participants viennent ajouter toutes leur questions, encore ouvertes, au backlog du cours



Ensuite en utilisant le “dot-voting”...



...les participant vont effectuer un Product Backlog Refinement du cours.
En ordonnant les sujets supplémentaires selon leurs intérêts



SCRUM et les spécifications “Agile”

USER STORY

CARD

ID		USER ADMIN	13
EN TANT QUE...			

CONVERSATION

CONFIRMATION

I N D É P E N D A N T

N E G O C I A B L E

V A L E U R

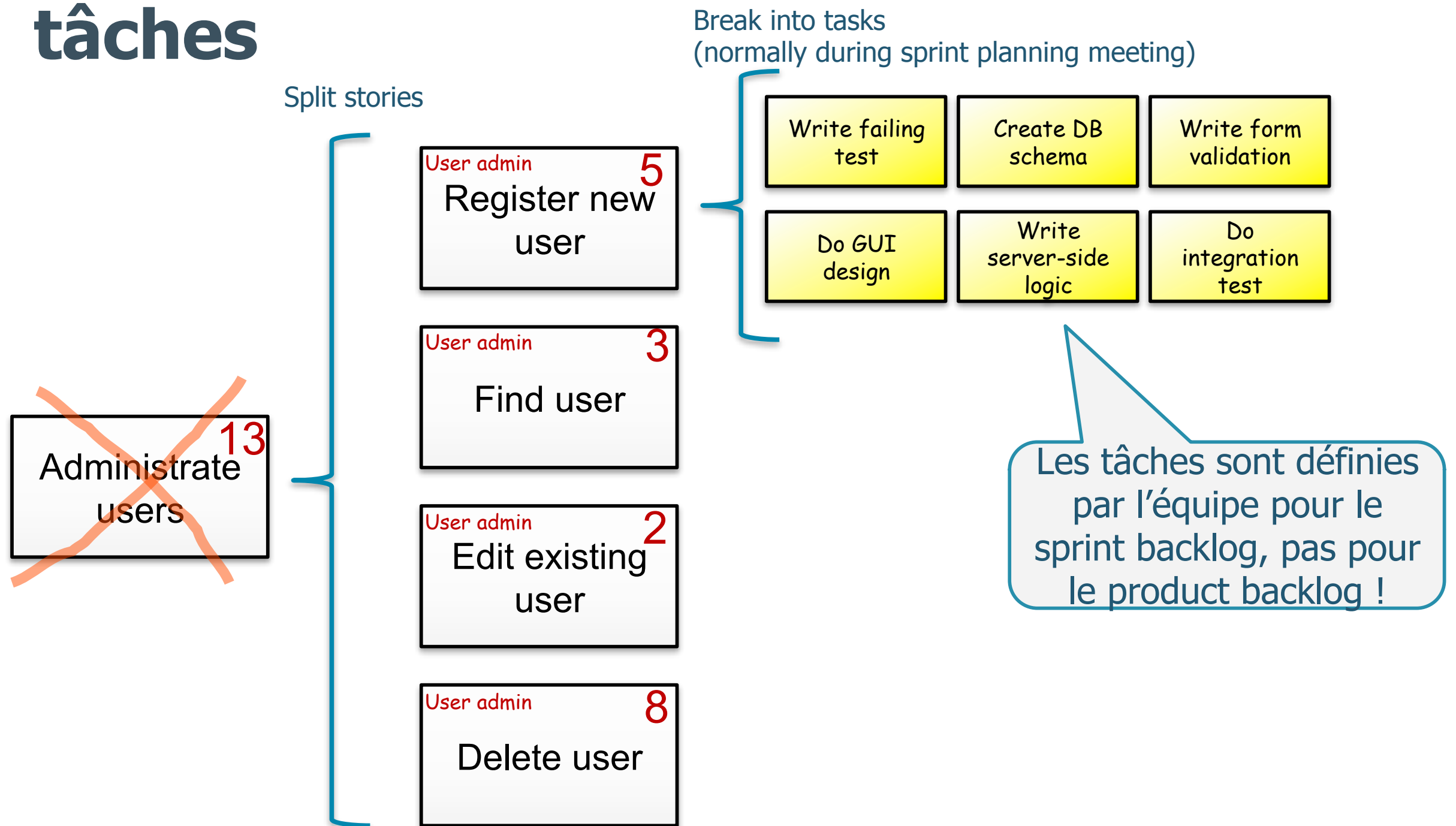
E S T I M A B L E

S M A L L

T E S T A B L E

Présentation d'une User Story en détail, avec ses 3 parties: Card, Conversation, Confirmation. Ainsi que les qualités d'une User Story "mature": INVEST.

Découper une story en stories et en tâches



Exemple de Granularité

Thème

Trouver un emploi

EPIC

Rechercher Un Job

Faire connaître son profil

User Story

Recherche
texte
"libre"

Recherche
en fonction
d'une
société

Recherche
en fonction
d'un secteur
d'activité

Tâche

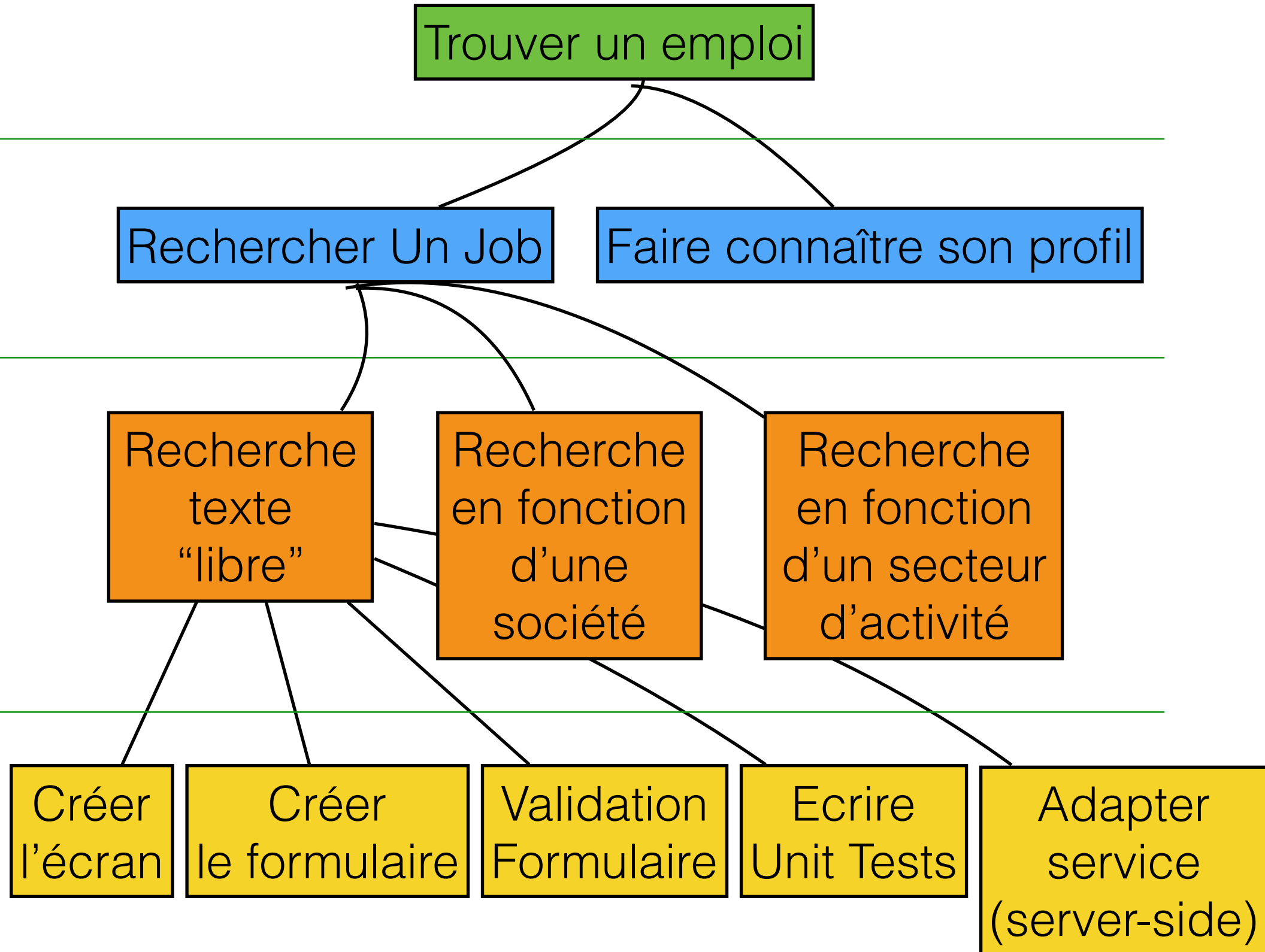
Créer
l'écran

Créer
le formulaire

Validation
Formulaire

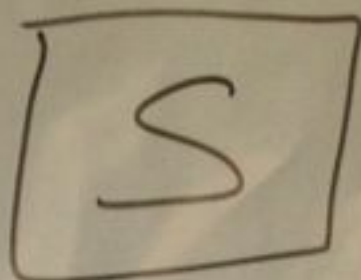
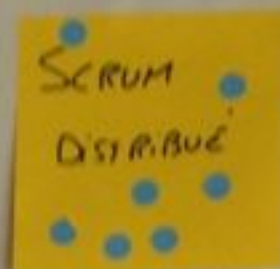
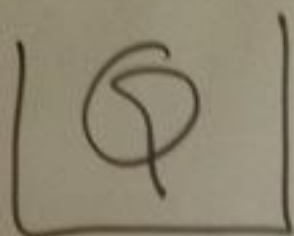
Ecrire
Unit Tests

Adapter
service
(server-side)



Les participants vont maintenant brainstormer sur quatre sujets: 1: Scrum en mode Distribué. Voir aussi via ce lien: <http://martinfowler.com/articles/agileOffshore.html>





Daily Scrum
Qui participe ?

Qui participe aux réunions
de début et fin de sprint ?

Support de communication ?

Comment éviter le cycle en
V au sein d'un sprint ?

Gérer le côté contractuel ?

L'ÉQUIPE
DEV TEAM

COM

AMBASSADEURS

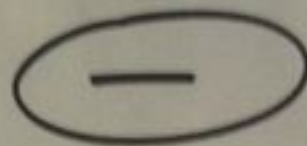
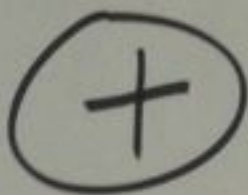
TECH

M. FOWLER

2: les mix éventuels de rôles



02EB 21062



COMPREND
PIEUX OBSTACLES
→ RESISTANCES

SM & DEV
TEAM

Gestion de son temps
Risque perte d'objectivité
Risque vélocité

AUT + EFFICACITE
SUR OBSTACLES
- COHERENCE
AVEC OBS. INDIVIDUELS

~~MANAGER & SM~~

Equipe plus bridée
Le chef aura raison

ARTIFACT P.O.
BIEN GERES

~~PO & SM~~

SURCHARGE
COTE "JUGE et PARTI"

- APPORTE LE
METIER AU COEUR
DE LA DEV. TEAM

~~PO & DEV
TEAM~~

SPEC ORIENTEE SOLUTION

Excepté pour un Scrum Master qui est également part de la Development Team, les autres combinaisons sont à éviter.

3: Que faire si on a des petites équipes sur plusieurs projets



ZOOM
PETITS
PROJETS
- ÉQUIPE | LIVRABLE
- MÉTHODE |

1 PRODUCT BACKLOG / PROJECT

→ 1 Po/PROJET

CHAQUE PROJET
A SES SPRINTS

\Rightarrow on mutualise les Réunions si possible

DAILY
SCRUM
COMMUN

MEME TAILLE
et CADENCE
SPRINT

Prioriser Les Projets

1 sent
BOARD/
EQUIPE

4: Que faire pour convaincre le PO de l'utilité des tâches techniques ?



Comment faire pren-
conscience au PO de
l'utilité de "tâches
techniques"

Démo
non
performante

Pas de
TV

Indicateur
Valeur
apportée
Chiffre
Maintenance

Impliquer
le support

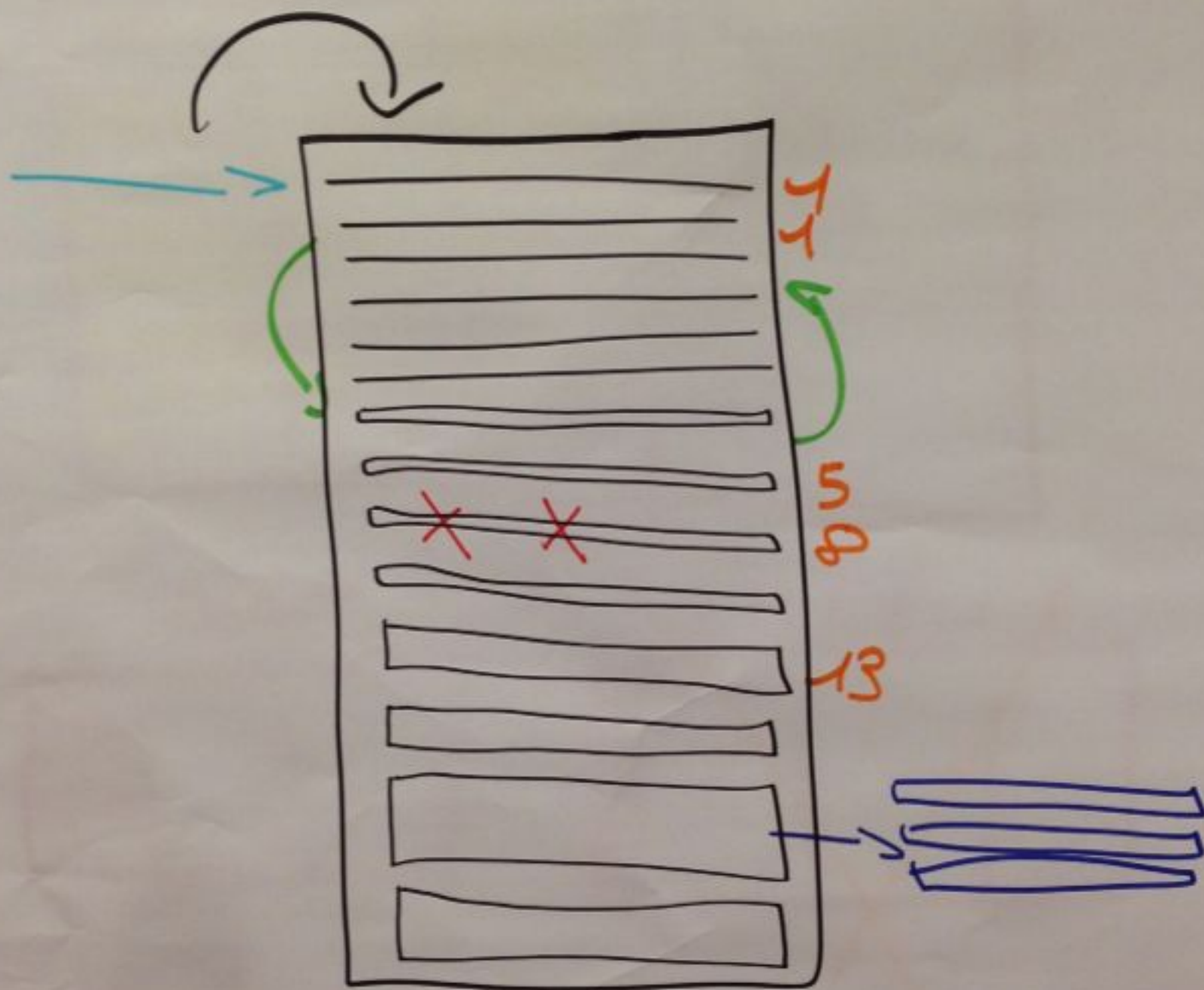
P
B
R

P2P

Product
Owner

PRODUCT BACKLOG

REFINEMENT



+ DÉTAILS
(Re) ORDONNER
SUPPRIMER

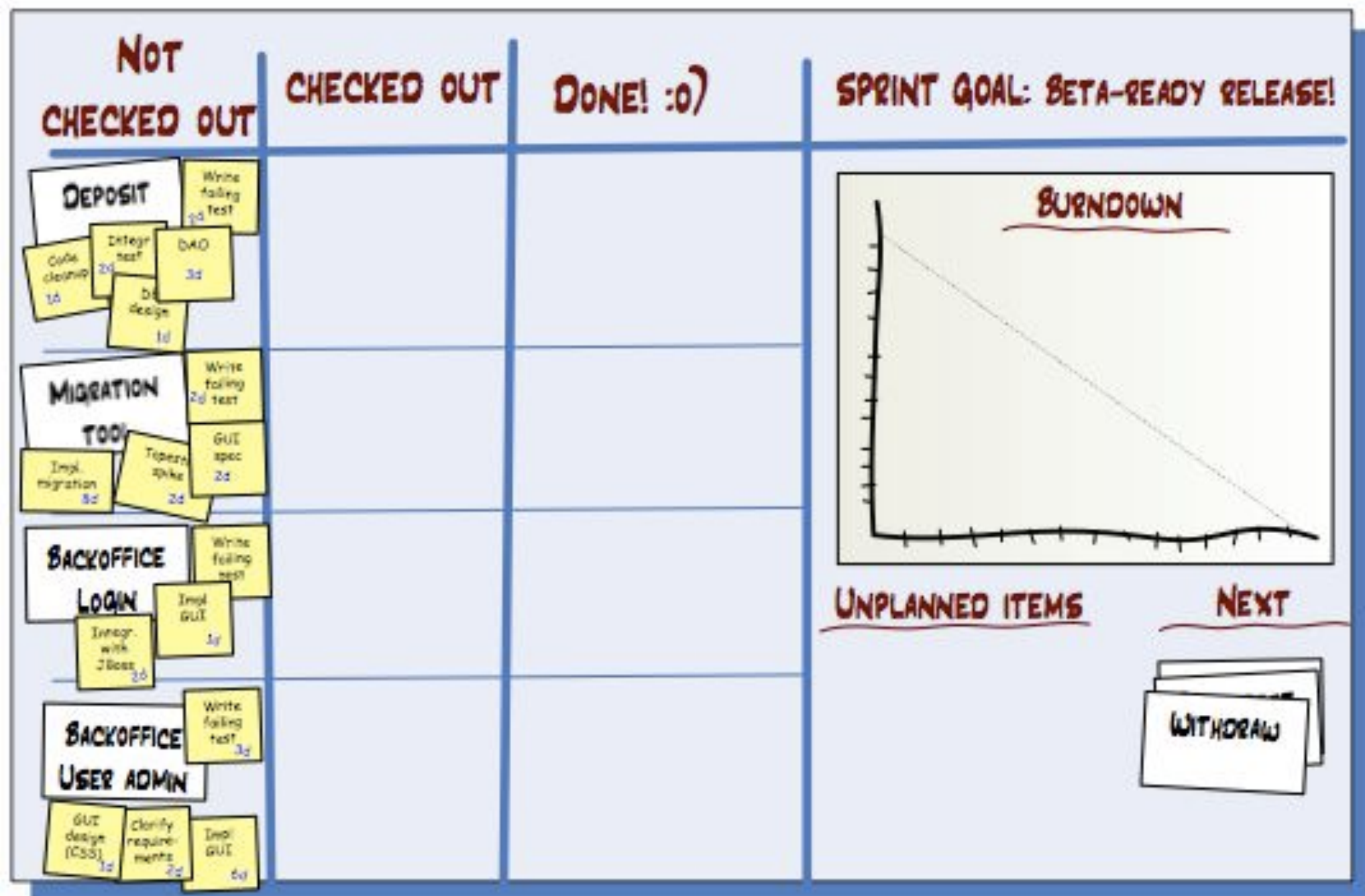
DIVISER
STORIES
ESTIMER
AJOUTER

Lors du Product Backlog Refinement vous pouvez réaliser différents types d'activités

Les Artefacts de SCRUM

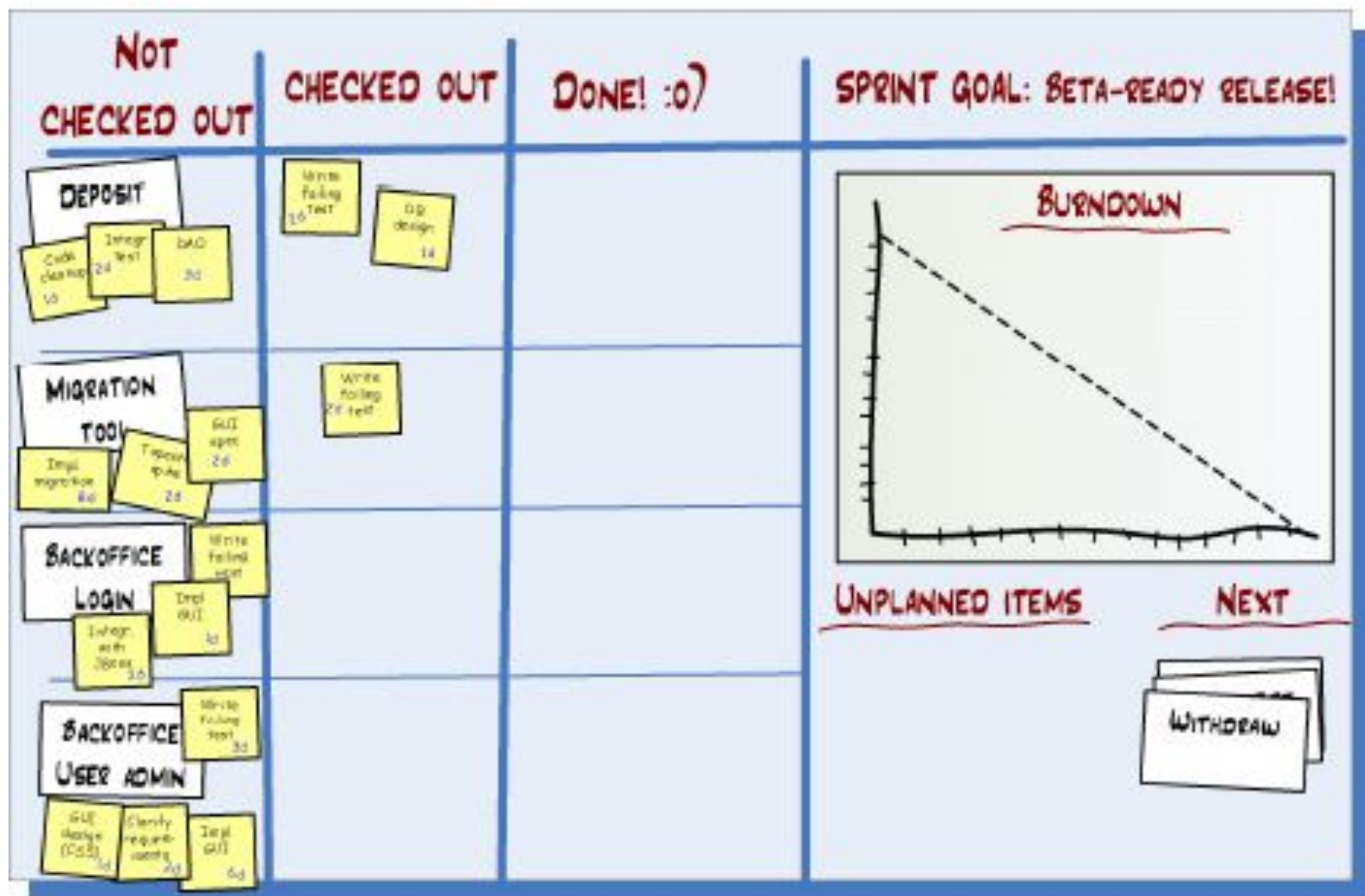
Exemple de sprint backlog, utilisant des stories (en blanc) et des tâches (en jaune)

Sprint 4 – Day 0,5 of 30



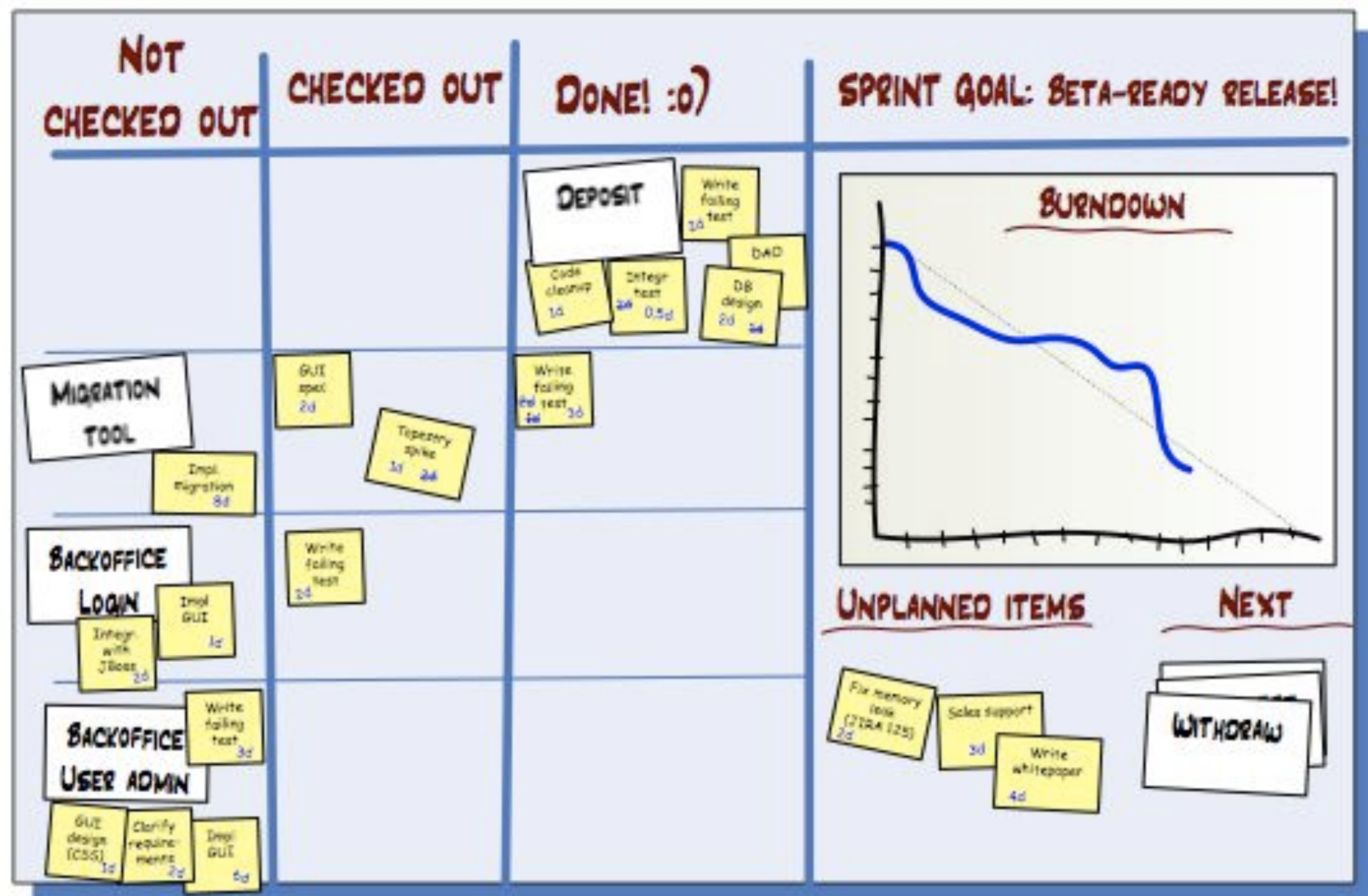
L'équipe commence à travailler par le haut du sprint backlog, les stories les plus prioritaires

Sprint 4 – Day 01 of 30



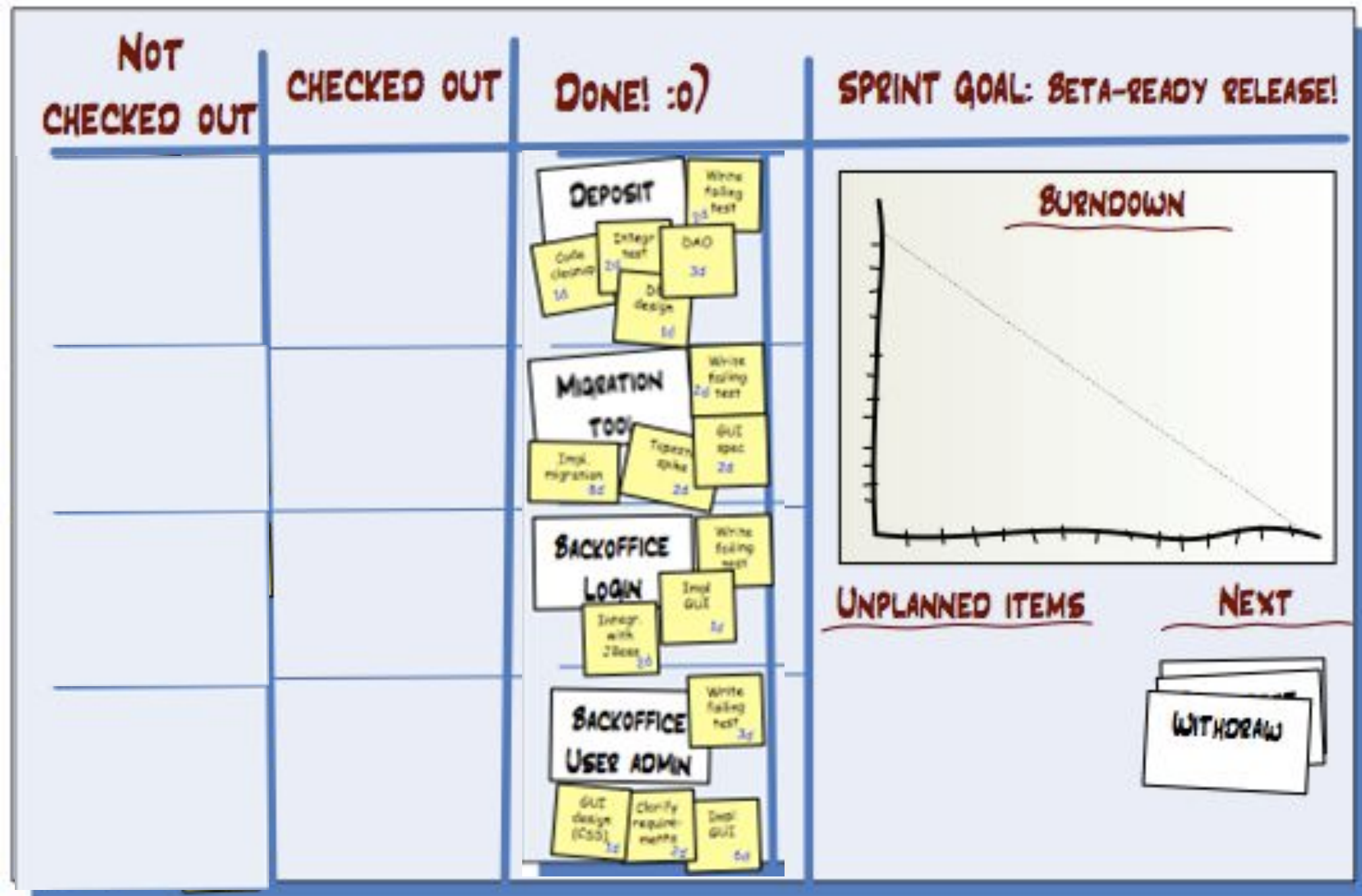
Une bonne pratique: terminer les stories complètement, avant d'en démarrer d'autres

Sprint 4 – Day 12 of 30



Fin du sprint

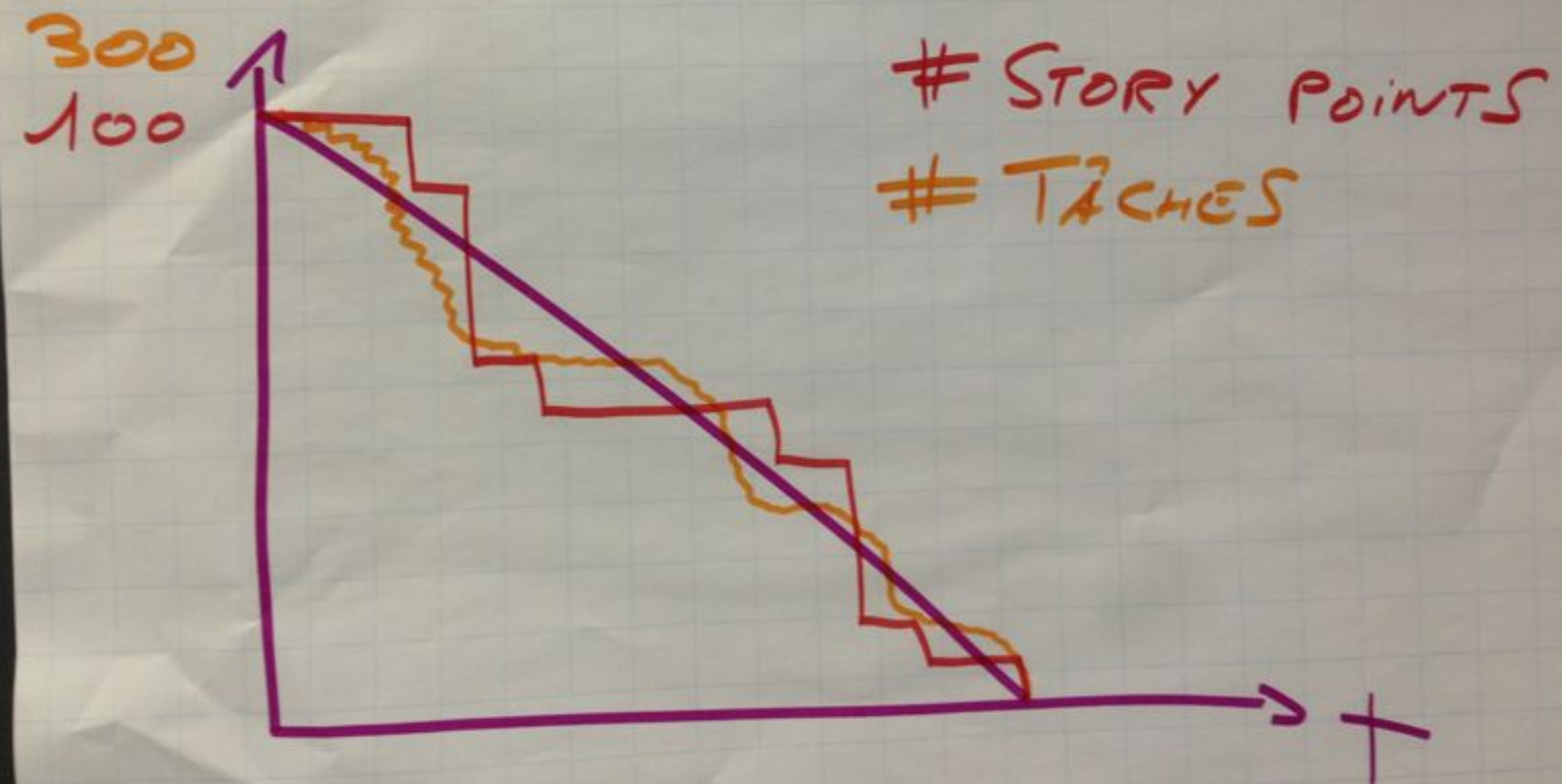
Sprint 4 – Day 30 of 30 (Happy Scenario 😊)



Le Sprint Backlog

- C'est la liste des items à faire pour ce sprint
- Ces « items » ont été sélectionnées dans le Product Backlog
- Souvent mais pas nécessairement, ces items sont des user stories, d'autres formats peuvent être possible.
- Le sprint backlog vient avec un plan de réalisation.
- Le plan, c'est comment l'équipe pense réaliser les différentes features du sprint backlog
- Souvent, mais pas nécessairement, ce plan est composé d'une liste de tâches.

SPRINT BURN DOWN



Après avoir vu le Release Burndown, un graphique qui permet d'avoir le suivi de l'évolution d'une release, nous voyons le Sprint Burndown. Ce graphique permet de suivre l'évolution du sprint. Si vous êtes au dessus de la ligne bleue, on prend du retard, en dessous on prend de l'avance.

MANAGEMENT dans le SCRUM TEAM

Qd le PO n'a pas de
pouvoir de décision,
comment peut-on
faire?

Scrum +
projet de
30 personnes
= ?

Plusieurs
Product Owners

SI LE PO DOIT VALIDER
LES US PENDANT LE SPRINT
LE DT DOIT ARRÊTER LE
DEV 1-2 j AVANT?

METTRE
EN
PLACE
SCRUM

COMMENT CONVAINCRE
LE PO:
"LE SCRUM N'EST PAS
FREE STYLE" ?

Comment intégrer des
nouvelles personnes
dans l'équipe
(vélocité?)

Planning Poker:
Comment faire pour une
tâche qui ne concerne pas
toute l'équipe? qui
participe?

Équipe dev. team hétérogène
système double vote pr
les "experts" pour tenir
compte de leurs
estimations (+ fiables)?

Ensuite discussion rapide des dernières questions.

METTRE EN PLACE SCRUM



ADAPT

Scrum
Inter
Equipes



Deuxième sujet: Scrum à plusieurs équipes

Conclusion

CERTIFICATION

BRUNO UPLOAD EMAILS

ACCEPT INVITATION

TAKE TEST

30'

35Q

QCM

V = 24/35

LORESCRUM.PDF

CST

CSC

CSP

CSM

CSPO

CSD

Ensuite, discussion sur le test de certification et sur les différentes certifications de la Scrum Alliance. Bonne chance pour votre test, je vous conseille de le préparer en regardant ce site: <http://agileatlas.org/atlas/scrum>

TERMINÉ

⑤

QUI
SUIS-JE ?

REFINE
TEAM
BACKLOG

PRODUCT
BACKLOG

DEEP TRI

ESTIMATION
2
PLANNING

ESTIMATIONS
RELATIVES
PLANNING
POKER



RELEASE
BURNDOWN

⑥

SCRUM : LES
ACTIVITÉS

TRAINING

DAILY
SCRUM

SPRINT
RETROSPECTIVE

SPRINT
PLANNING

SPRINT
REVIEW

⑦

REFINEMENT
BACKLOG
COURS

SPÉCIFIER
AGILE

INVEST

USER
STORY

Comment faire pour
connaître au PO la
priorité des tâches
techniques

SCRUM
DISTRIBUÉ

MIX
RACES

ZOOM
PETITS
PROJETS
ÉQUIPE
METHODO

METTRE
EN
PLACE
SCRUM

⑧

PRODUCT
BACKLOG
REFINEMENT

LES
ARTÉFACTS

SPRINT
BURNDOWN

SPRINT
BACKLOG

Aspect contractu-
-alisation du
mode agile

CONCLUSION

EMAILS

FB

FORM

CERTIF

MANAGEMENT
dans la SCRUM
TEAM

Plusieurs
Product Owners

Scrum +
projet de
30 personnes
= ?

Q18 PO n'a pas de
pouvoir de décision,
comment peut-on
faire ?

SI LE PO DOIT VALIDER
LES US PENDANT LE SPRINT
LE DT DOIT ARRÊTER LE
DEV 1-2 J AVANT ?

Équipe dev team hétérogène
donner double vote p
les "experts" pour tenir
+ compte de leurs
estimations (+ fiabilité) ?

Comment faire pour une
tâche qui ne concerne pas
toute l'équipe ? qui
participe ?

Comment intégrer des
nouvelles personnes
dans l'équipe
(vélocité) ?

COMMENT CONVAINCRE
LE PO :
"LE SCRUM N'EST PAS
FREE STYLE" ?

C'est la fin de la formation, ci-dessus le programme que nous avons vu ce deuxième jour. Nous terminons par un feedback. Merci pour votre accueil, et bonne chance dans votre mise en place de Scrum.